Roland



G-1000

ARRANGER WORKSTATION

Manual del Usuario

Le agradecemos la compra del Roland G-1000 Arranger Workstation.

Su teclado tipo sintetizador de 76 notas con aftertouch de canal, su extremada facilidad de uso, su versatilidad y su procesador RISC rapidísimo hacen del G-1000 uno de los puntales de la aclamada serie Roland G Arranger Workstations. Gracias a la introducción de innovaciones dentro de su clase, el G-1000 es el instrumento perfecto tanto para profesionales como para aficionados que trabajen de manera seria.

Para aprovechar al máximo las posibilidades del G-1000 y garantizar una utilización sin problemas durante muchos años, es aconsejable que lea con atención todo este Manual del Usuario.

- Para evitar confusiones, utilizaremos la palabra “botón” para todas las teclas del panel frontal, y sólo utilizaremos la palabra “tecla” para referirnos al teclado del G-1000.
- El contenido de las figuras que aparecen en este manual puede diferir ligeramente de lo que aparezca en realidad al empezar a utilizar el instrumento.

Antes de utilizar este instrumento, lea con atención las secciones tituladas “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES”, “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA”, y “NOTAS IMPORTANTES”. Estas secciones ofrecen información importante relativa a la correcta utilización del G-1000. Guarde este manual en un lugar seguro para futuras referencias.

Iomega® es una marca comercial registrada. Zip™ y JAZ™ son marcas comerciales de Iomega Corporation. Todas las demás marcas comerciales que aparecen en este manual son propiedad de sus respectivas compañías.

Características

Teclado de 76 teclas sensible a la velocidad con aftertouch de canal

Gracias a su teclado tipo sintetizador de 76 teclas, tocar el G-1000 es un placer. Capaz de generar mensajes de aftertouch de canal, permite controlar el volulmen, el timbre y las funciones del Arranger de una manera muy intuitiva.

Nueva fuente de sonido

El G-1000 se entrega con una nueva fuente de sonido multitímbrica de 32 partes con 1161 sonidos de instrumentos y 43 Kits de Percusión que incluyen desde sonidos de instrumentos muy realistas hasta los sonidos techno más innovadores. Es evidente que el G-1000 es un instrumento multitímbrico de 64 voces.

Gran cantidad de efectos

Además de los efectos de Chorus y Reverberación digitales indispensables, el efecto de Retardo introducido en el G-800 y el ecualizador de 2 bandas, el G-1000 también dispone de un multiefector que incluye 89 efectos y combinaciones (distorsión, Rotary, Humanizer, Enhancer, 3D Chorus, LoFi, etc.).

Cuatro salidas de audio individuales

El G-1000 dispone de dos pares de salidas estéreo (1L & 1R, 2L & 2R) que permiten asignar cualquiera de sus partes a la salida deseada. Ésto es muy práctico para sesiones de grabación o para ecualizar de manera independiente, por ejemplo, la percusión y los demás instrumentos utilizando un mezclador externo.

Unidad Zip™ integrada, puerto SCSI estándar y unidad de disquetes

No satisfechos con ofrecer un instrumento con un puerto SCSI integrado para el almacenamiento externo de datos, los ingenieros del G-1000 también creyeron que sería muy útil una unidad ZIP de 100MB para almacenar información, y por lo tanto desarrollaron el programa operativo que permite el acceso directo a la información del disco Zip.

El puerto SCSI permite utilizar soportes de almacenamiento externos (como unidades JAZ™, discos duros, discos magnetoópticos, etc.). Con todo ello, es probable que sólo utilice la unidad para disquetes 2HD para cargar información programada en un G-800, G-600, E-96, E-86 o RA-800 (Estilos de Usuario, Grupos MIDI, Memorias de Performance / Programas de Usuario).

192 memorias de Performance

Además de poder personalizar de manera muy rápida y sencilla los Estilos existentes, las memorias de Performance también se utilizan para guardar todos los ajustes del panel. Si precisa de más de 192 memorias, puede guardar el contenido de las Performances en un Zip o en en disquete (o en un equipo de almacenamiento SCSI externo) y cargar esta información cuando la necesite.

Si no desea programar Estilos, o si está demasiado ocupado para entrar en ello, puede personalizar Estilos existentes modificando las asignaciones de instrumentos de cualquier parte del Arranger (bajo, percusión, acompañamiento de acordes, etc.), y guardar estos cambios en una de las 192 Memorias de Performance de la RAM.

Funciones innovadoras

Disk Style Link es una función que permite llamar de manera inmediata cualquiera de hasta 111 Estilos Musicales de un disco Zip sin ningún tiempo de espera. Puesto que es posible programar los Estilos que se incluirán, esta función es una herramienta perfecta para las interpretaciones en vivo.

Play & Search (P&S) permite localizar la canción deseada (Archivo MIDI Estándar) simplemente tocando una frase musical en el teclado del G-1000. El G-1000 entonces busca todas las canciones que contienen esta frase.

Style Database es otra función de búsqueda. Ésta permite localizar canciones y Estilos Musicales entrando información para uno de los campos de datos. Éstos incluyen el título de la canción o del Estilo, el compositor o autor, el género, el nombre del archivo, etc.

128 Estilos Musicales de alta definición, 16 memorias Flash ROM y 441 Estilos Musicales en el disco Zip que se entrega

El G-1000 dispone de la impresionante cantidad de 128 Estilos Musicales de alta definición, que cubren todos los géneros musicales imaginables. Cada Estilo incluye cuatro versiones (Básica, Avanzada, Original y Variación), dos Introducciones, dos Finales y otros elementos que en realidad permiten crear muchos más acompañamientos que estos 128 Estilos.

Además, las 16 memorias Flash ROM incluyen Estilos Musicales adicionales.

Y si toda esta impresionante oferta no es suficiente, el disco Zip que se entrega ofrece 441 Estilos Musicales adicionales entre los que también podrá escoger.

Evidentemente, el G-1000 también permite programar Estilos Musicales propios (conocidos como *Estilos de Usuario*). Y también incluye una función muy útil para convertir una sección seleccionada de un Archivo MIDI Estándar en un Estilo.

Secuenciador de 16 pistas

El G-1000 dispone de un secuenciador de 16 pistas con una gran cantidad de funciones de edición.

Tres modos de disparo

Los Estilos Musicales del G-1000 pueden dispararse con uno de los tres modos siguientes: Standard, Intelligent o Piano Style. En el modo Standard, el reconocimiento de acordes del Arranger funciona de la manera que esperaría que funcionase un sintetizador inteligente.

En el modo Intelligent, no es necesario tocar acordes completos para poder oírlos. Simplemente pulsando una, dos o tres teclas se producirán incluso los acordes más complejos que pueda imaginar.

Por último, el modo Piano es muy útil para los que tienen una educación “pianística”.

Interface de usuario muy intuitivo

La gran pantalla de 240 x 64 píxeles informa acerca del status del G-1000 y permite acceder a diversas funciones a través de los botones de función. Según la página de pantalla, los cinco mandos bajo la pantalla podrán utilizarse para ajustar el volumen, la panoramización, el nivel de envío al efecto, para seleccionar Sonidos y Estilos, o para cambiar valores de parámetros. Muchas de estas funciones están duplicadas en botones del panel frontal del G-1000. Y lo que es más: existen dos botones programables (“botones de función”) a los que podrá asignar las funciones que utilice con mayor frecuencia.

Visualización de la letra de canción

El G-1000 visualiza la letra de canción de los Archivos MIDI Estándar (SMF) en su pantalla LCD de 240 x 64 puntos, y también puede transmitir la información de letra de canción a un LVC-1 Lyrics Converter opcional. Con ello podrá recordar la letra de todas las canciones que desee cantar.

Desembalar el G-1000

El G-1000 se entrega con los siguientes accesorios. Compruebe el contenido de la caja de cartón y, si hay algún problema, informe al distribuidor Roland al que haya adquirido el G-1000.

- Este Manual del Usuario.
- Un disco Zip con 441 Estilos Musicales y 306 Archivos MIDI Estándar.
- Un atril metálico.
- Un cable de alimentación.

Opciones útiles

1. Controlador de pedal FC-7
El controlador de pedal FC-7 permite ejecutar diversas funciones de selección de Estilos (Fill In to Original/To Variation, Start/Stop, etc.) con el pie. Conéctelo al conector FC-7 de la parte posterior del G-1000.

Nota: El FC-7 no puede utilizarse como un pedal MIDI, ya que transmite impulsos en lugar de mensajes MIDI. No intente conectarlo a un jack MIDI IN del G-1000 o de algún otro instrumento.

2. Pedal de expresión EV-5 o BOSS FV-300L
Es posible utilizar un pedal de expresión EV-5 o BOSS FV-300L opcional para realizar varias tareas, como por ejemplo cambios en el volumen general.

3. Conmutador de pedal DP-2, DP-6 o FS-5U
Es probable que necesite dos conmutadores de pedal DP-2 (DP-6 o Boss FS-5U). Uno debe estar conectado al conector SUSTAIN FOOTSWITCH para actuar como pedal sustain.

Un segundo DP-2 (DP-6 o Boss FS-5U) puede utilizarse para realizar diversas tareas seleccionables. La asignación de FOOT SWITCH puede guardarse en una Memoria de Performance junto con todos los demás ajustes.

4. Discos de Estilos de las series MSA, MSD y MSE
Los discos de Estilos Musicales de las series MSA, MSD y MSE contienen nuevos Estilos. La serie de Estilos Musicales MSE está desarrollada especialmente para unidades G-1000, G-800, G-600, E-96 y RA-800. No es posible compartir Estilos MSE con colegas que dispongan de otro instrumento de las series E o RA, ya que los Estilos de la serie MSE están pensados para la fuente de sonido del G-1000. No habrá ningún problema para leer discos de Estilos de las series MSA y MSD en el G-1000 (compatibilidad ascendente).

5. Amplificación
El G-1000 merece un sistema de amplificación decente, como un par de amplificadores de teclado Roland KC-500, KC-300 o KC-100.

6. Disco duro externo, unidad MO, unidad JAZ, unidad Zip, etc.
Para guardar la información es muy probable que decida utilizar un disco duro o una unidad de discos removibles. Tenga en cuenta que los discos Zip pueden contener hasta 100 MB de información, lo cual los hace muy útiles para las copias de seguridad. De esta manera, siempre podrá volver a la copia de seguridad si pierde por cualquier motivo la información original. Para realizar copias de seguridad utilice siempore las funciones de copia de archivos.

7. Auriculares de la serie RH
Es posible conectar unos auriculares de la serie Roland RH a los conectores PHONES o METRONOME OUT. El primero está pensado para poder tocar el G-1000 sin necesidad de conectarlo a un amplificador, mientras que el segundo está más pensado para el batería, etc. de la banda.

8. Kit Braille
Roland ofrece un Kit Braille para el G-1000 para ayudar a los invidentes o usuarios con defectos de visión a localizar los diferentes componentes del panel frontal del G-1000. Este kit podrá colocarse sobre el panel frontal para disponer de la versión en braille y en un tipo de letra de mayor tamaño de los nombres de los botones y mandos del G-1000. Pida los detalles a su distribuidor Roland.

Notas importantes

Además de los puntos listados en "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SETGURA", lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice este instrumento en la misma derivación de circuito que otros equipos que generen interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar el G-1000 a otros equipos, apague siempre todas las unidades. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los demás equipos.

Ubicación

- Si utiliza el G-1000 cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) pueden oírse zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de esta unidad o apártela de la fuente de interferencias.
- Este instrumento puede interferir en la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- No exponga el G-1000 a la luz directa del sol, no lo coloque cerca de equipos que generen calor, no lo deje dentro de un vehiculo cerrado, ni lo exponga de ninguna otra manera a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, limpie el G-1000 con un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un detergente suave no abrasivo. Seguidamente, seque el instrumento con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol ni disolventes de ningún tipo; podría deformar o decolorar la unidad.

Reparaciones e información

- Tenga en cuenta que toda la información contenida en la memoria del instrumento puede perderse al enviarlo al servicio técnico para una reparación. La información importante debe guardarse siempre en un disco Zip o en un equipo de almacenamiento externo. En algunos casos (por ejemplo, cuando deben repararse los circuitos de la memoria) puede ser totalmente imposible recuperar la información. Roland no asume ninguna responsabilidad por estas pérdidas de datos.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera irremediable como resultado de algún problema de funcionamiento o debido a una utilización inadecuada del instrumento. Para protegerse contra el riesgo de pérdida de información importante, es aconsejable realizar copias de seguridad periódicas de toda la información de la memoria del instrumento utilizando el conector SCSI.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, demás controles, jacks y conectores del instrumento. Una manipulación brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar o desconectar cables, coja siempre el conector— no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Este instrumento emite una pequeña cantidad de calor durante el funcionamiento. Ésto es perfectamente normal.
- Para no molestar a los vecinos, utilice la unidad a un volumen razonable. Puede preferir utilizar auriculares, con lo que no deberá preocuparse por los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Si debe transportar el instrumento, embálelo en la caja (incluyendo el material de protección) original. En caso contrario, deberá utilizar materiales de embalaje de unas características y medidas similares.

Manipulación de los discos Zip

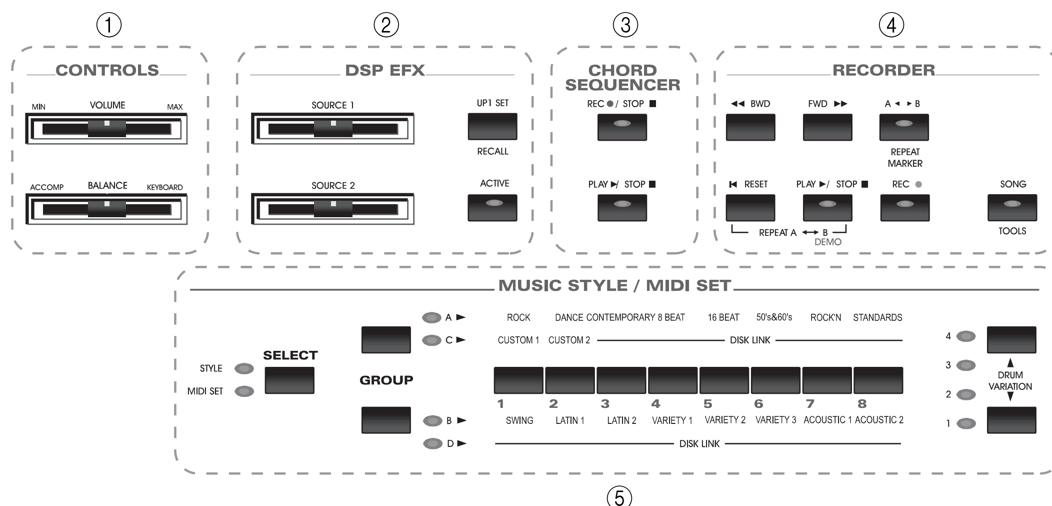
- Compruebe que INSERTA EL DISCO ZIP DESPUÉS DE PONER EN MARCHA EL G-1000.
- Al insertar el disco Zip, sujételo en posición horizontal e introdúzcalo en el interior de la unidad hasta que quede fijado en su posición. Si el mecanismo falla y no carga completamente el disco, ejerza una ligera presión sobre el disco Zip.
- Para expulsar un disco Zip, en primer lugar desmóntelo (consulte la página 141), y a continuación pulse el botón de expulsión. No utilice nunca la fuerza para insertar o expulsar un disco Zip.
- Guarde el disco Zip en su caja mientras no lo utilice.
- No exponga el disco Zip a la luz directa del sol, a altas temperaturas ni a campos magnéticos.
- No inserte nunca un disquete en la unidad Zip, y tampo intente nunca limpiar la unidad con un disquete de limpieza de cabezales para unidades de discos de 3,5".
- Realice una copia de seguridad del disco Zip que se incluye, así como de toda la información importante de cualquier otro disco Zip (consulte "Funciones de copia" en la página 151).

- Consulte también las precauciones adicionales de "Manipular equipos SCSI" en la página 155.

Contenido

1. Descripciones de los paneles

1.1 Panel frontal



A **Sección CONTROLS**

Deslizador VOLUME: Este deslizador controla el volumen general del G-1000, es decir, el volumen de las señales presentes en los jacks de salida y en el jack PHONES.

Deslizador BALANCE: Este deslizador permite cambiar de manera rápida el balance entre la parte del Arranger y la parte a tiempo real del G-1000. Utilícelo si el volumen de la melodía es demasiado bajo o demasiado alto con relación al acompañamiento (Estilo Musical) o al Archivo MIDI Estándar.

B **Sección DSP EFX**

Deslizadores SOURCE 1/2: Estos dos deslizadores permiten ajustar dos parámetros preasignados del efecto DSP (el multiefector). Los cambios que realice aquí se aplicarán a todas las partes a tiempo real. Consulte los detalles en las páginas 40 y 73.

UP1 SET/RECALL: Pulse este botón para volver a los ajustes DSP del sonido asignado actualmente a la parte Upper 1. Es decir, este botón ofrece una manera rápida de seleccionar un efecto DSP apropiado para el sonido de la melodía. Tenga en cuenta que las asignaciones de DSP a sonido originales se aplican a familias de sonidos (piano, piano eléctrico, etc.) y no a sonidos individuales.

Nota: Si pulsa este botón, el efecto DSP predefinido asignado al sonido de la parte Upper 1 se utilizará en todas las partes a tiempo real.

ACTIVE: Este botón permite activar (indicador iluminado) o desactivar (indicador apagado) el efecto DSP para todas las partes a tiempo real. No obstante, sólo utilizarán este efecto las partes cuyo conmutador EFX (consulte la página 73) esté ajustado a On.

C **Sección CHORD SEQUENCER**

Estos botones se utilizan para trabajar en el secuenciador de acordes integrado de gran potencia. Éste permite grabar y reproducir acompañamientos completos incluyendo los cambios de acordes. Consulte "Secuenciador de acordes" en la página 59.

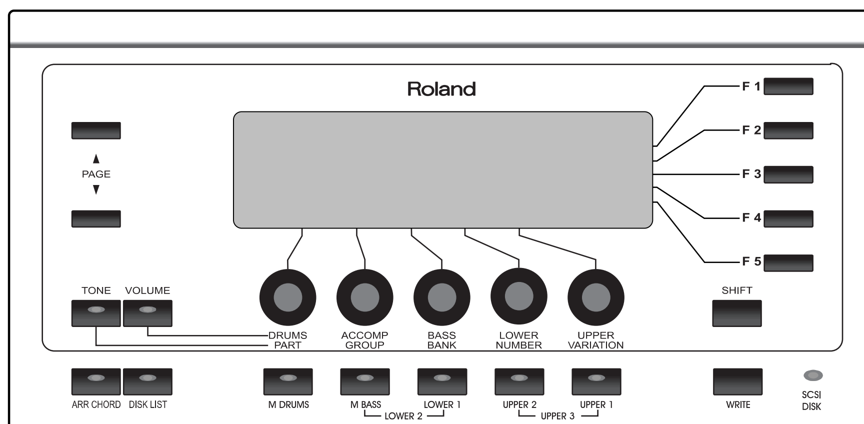
D **Sección RECORDER**

Los botones de esta sección permiten utilizar el secuenciador / reproductor de archivos MIDI integrado. Consulte "Grabador (modo GM/GS)" en la página 61. El botón [SONG TOOLS] permite acceder al secuenciador de 16 pistas, así como a algunas funciones de edición para Archivos MIDI estándar.

E **Sección MUSIC STYLE/MIDI SET**

Los botones de la sección Music Style se utilizan para seleccionar Estilos Musicales – es decir, acompañamientos automáticos (consulte "Información adicional para seleccionar Estilos Musicales" en la página 55). Cuando el indicador MIDI SET está iluminado, es posible utilizar los ocho botones numéricos para seleccionar un Grupo MIDI (consulte "Grupos MIDI" en la página 139). Los botones [DRUM VARIATION] ▲▼ permiten seleccionar el acompañamiento de percusión deseado (consulte los detalles en la página 52).

6



F **Sección de la pantalla y de navegación**

La pantalla de 240 x 64 píxeles muestra toda la información necesaria en una situación concreta. Las teclas de función a la derecha de la pantalla permiten seleccionar una de las cinco opciones de menú visualizadas.

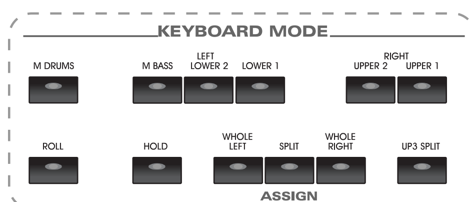
Los mandos están asignados a la función indicada en la línea inferior de la pantalla, y permiten modificar el ajuste correspondiente.

Los botones Part Select ([M.DRUMS], [M.BASS], [LOWER1], [UPPER2] y [UPPER1] bajo la pantalla) permiten seleccionar la parte a tiempo real a la que desea asignar un sonido de instrumento, pero también pueden servir para ejecutar una función de pantalla.

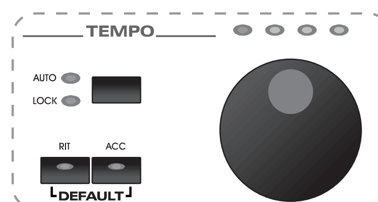
[ARR CHRD] permite acceder a la página de pantalla Arranger Chord (consulte la página 51), mientras que [DISK LIST] accede al modo del mismo nombre.

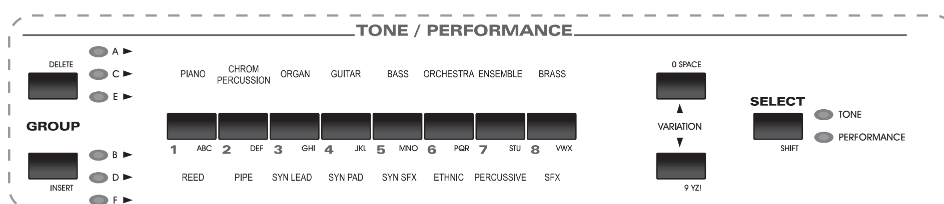
El indicador SCSI/DISK se ilumina mientras se accede a la unidad ZIP (DISK) o a un equipo de almacenamiento externo (SCSI).

7



8





9

G **Sección KEYBOARD MODE**

Utilice los botones de esta sección para seleccionar las partes a tiempo real que desea tocar. Consulte “Seleccionar partes a tiempo real para tocar” en la página 33.

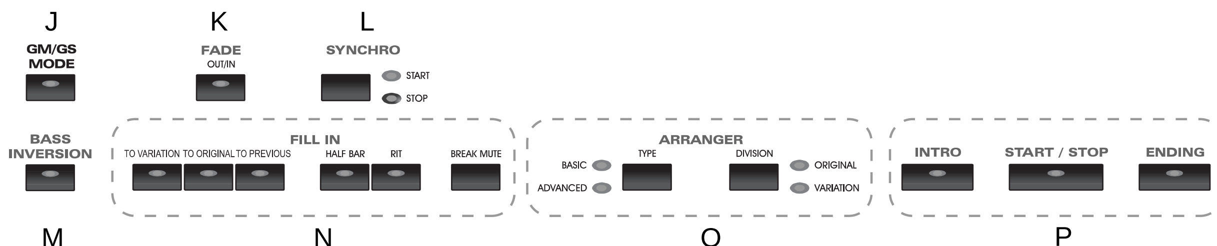
H **Sección TEMPO**

El dial TEMPO permite ajustar el tempo de reproducción del Arranger o del Grabador. Utilice los botones [AUTO] y [LOCK] para ignorar los ajustes de tempo predefinidos (consulte “Tempo automático y bloqueo del tempo” en la página 56). [RIT] permite reducir gradualmente el tempo, mientras que el botón [ACC] se utiliza para aumentar el tempo también de manera gradual (consulte “Tempo Rit y Tempo Acc” en la página 57).

I **Sección TONE/PERFORMANCE**

Esta sección permite seleccionar sonidos de instrumentos (consulte la página 19) y Memorias de Performance (consulte la página 24), así como entrar nombres (consulte la página 26). Utilice el botón [SELECT] para especificar si desea seleccionar sonidos o Memorias Performance. Para seleccionar sonidos es importante que en primer lugar seleccionar la parte a tiempo real con los botones *Part Select* bajo la pantalla antes de seleccionar el sonido deseado.

Las Memorias de Performance contienen todos los ajustes definibles en el panel frontal y en los modos Volume, Mixer y Parameter. Los ajustes MIDI pueden guardarse en Grupos MIDI.



J **Botón GM/GS MODE**
Pulse este botón para activar (el indicador se ilumina) o desactivar el modo GM/GS del G-1000. Este modo se selecciona de manera automática al reproducir una canción del Grabador. No es posible utilizar el Arranger mientras el modo GM/GS está activo.

K **Botón FADE (OUT/IN)**
Permite iniciar un fundido de entrada (subida gradual del volumen) o un fundido de salida (bajada gradual del volumen) que afectará tanto a la reproducción del Arranger como a las partes a tiempo real que utilice actualmente. Consulte los detalles en la página 54.

L **Botón SYNCHRO**
Este botón permite activar o desactivar la función Synchro Start y/o Synchro Stop. La primera significa que es posible iniciar la reproducción del Arranger pulsando una o varias teclas del área de reconocimiento de acordes.

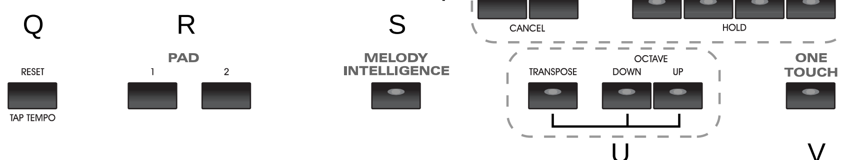
M **Botón BASS INVERSION**
Pulse este botón si desea que la parte de Acompañamiento de Bajo (ABS) toque la nota más grave de los acordes en lugar de la nota fundamental.

N **Botones FILL IN**
Pulse uno de estos botones para disparar una transición a otra División del Arranger (Original o Variación), o para volver a la división seleccionada previamente una vez completado el Relleno. [HALF BAR] permite reducir a la mitad la duración del relleno, mientras que [RIT] desacelera temporalmente el tempo. [BREAK MUTE] permite interrumpir la reproducción del Arranger hasta el final del compás actual.

O **Sección ARRANGER**
TYPE permite seleccionar el acompañamiento Básico o Avanzado del Estilo Musical seleccionado actualmente. Los tipos son el nivel básico de la selección del Estilo Musical, y el segundo nivel son las Divisiones.

DIVISION permite seleccionar la División Original o de Variación del Estilo Musical (y Tipo) seleccionado. Cada Tipo (Básico y Avanzado) dispone de una División Original y de una División de Variación.

P **INTRO, START/STOP, ENDING**
Estos botones permiten iniciar y detener la reproducción del Arranger.



Q **Botón RESET/TAP TEMPO**
Con la reproducción del Arranger o de la canción detenida, [RESET/TAP TEMPO] permite especificar el tempo de reproducción del Arranger o del Grabador pulsando este botón repetidamente a la velocidad deseada. Durante la reproducción del Arranger, al pulsar este botón pasará de manera inmediata al principio de la División del Arranger seleccionada actualmente.

R **Botones PAD**
[PAD 1] y [PAD 2] son botones asignables. Puede utilizarlos para acceder directamente a funciones que utilice con frecuencia y que sólo estén disponibles en el menú. Las asignaciones de PAD pertenecen a los ajustes que pueden escribirse en una Memoria de Performance.

S **Botón MELODY INTELLIGENCE**
Pulse este botón (el indicador se ilumina) para añadir una segunda melodía automática (segunda y tercera voz) a los solos o melodías. El G-1000 ofrece 18 armonías diferentes.

T **Sección PERFORMANCE MEMORY**
[◄DOWN] y [UP►] permiten pasar por las diferentes Memorias de Performance del G-1000, que pueden ser muy prácticas si guarda los ajustes por el orden en que los necesita para sus actuaciones.

Los botones HOLD permiten especificar la información que se cargará al seleccionar una Memoria de Performance. Consulte “Cargar selectivamente ajustes de una Memoria de Performance (Performance Memory Hold)” en la página 85.

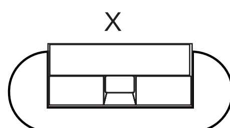
U **Botones TRANSPOSE, OCTAVE UP/DOWN**
Utilice estos botones si desea sonar en un tono (Transpose) u octava diferente del que toque en el teclado (consulte las páginas 39 y 40).

V **Botón ONE TOUCH**
Si pulsa este botón (el indicador se ilumina), al seleccionar un Estilo Musical también se seleccionarán varios ajustes para las partes a tiempo real que complementarán el tipo de música que (presumiblemente) desea tocar. Estos ajustes incluyen la selección de sonidos de instrumentos, los ajustes de los efectos, etc.

W **Unidad de disquetes (panel superior, izquierda)**
La unidad de disquetes puede utilizarse para guardar y reproducir canciones del Grabador y para guardar o cargar Estilos de Usuario, Memorias de Performance, Grupos MIDI, Secuencias de Acordes, etc. Puede utilizar discos 2DD o 2HD. Como ya se ha comentado anteriormente, es probable que sólo necesite la unidad de disquetes para cargar ajustes programados en un G-800, RA-800, etc. Pulse el botón de expulsión (derecha) para expulsar el disco de la unidad.

Nota: No expulse el disco mientras el indicador de la unidad de discos esté iluminado o parpadee. Si lo hiciera podría dañar tanto el disquete como el cabezal de la unidad de discos.

X **Palanca BENDER/MODULATION**



Utilice esta palanca para modificar la afinación de las notas de la parte a tiempo real que toque, o para añadir vibrato. consulte “Pitch Bend y Modulation” en la página 38.

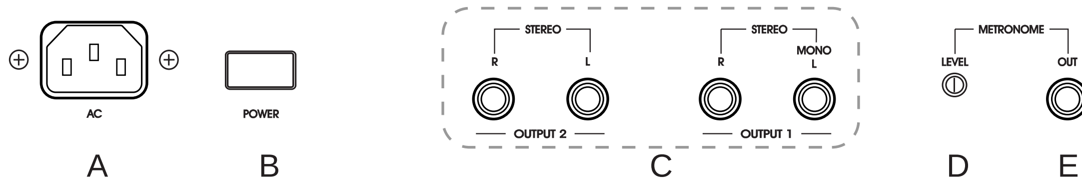
Y **Unidad Zip (parte frontal izquierda, bajo la palanca BENDER/MODULATION)**
La unidad Zip puede utilizarse para guardar y reproducir canciones del Grabador, y para guardar y cargar Estilos de Usuario, Memorias de Performance, Grupos MIDI, Secuencias de Acordes, etc.

Nota: Para evitar dañar el disco Zip (puede contener hasta 100 MB de información de Estilos Musicales, Archivos MIDI Estándar, etc.), no lo expulse sin antes desmontarlo. Consulte “Device” en la página 141.

Nota: Compruebe que INSERTA EL DISCO ZIP DESPUÉS DE PONER ENMARCHA EL G-1000.

Z **Conector PHONES (parte frontal derecha)**
Aquí puede conectar unos auriculares estéreo, que transmitirán la misma señal que los jacks OUTPUT 1 L/R. Al conectar auriculares al jack PHONES no se desactiva la señal enviada a los jacks OUTPUT.

1.2.Panel posterior



A **Conector AC**
Aquí puede conectar el cable de alimentación que se entrega.

B **Conmutador POWER**
Pulse este conmutador para poner en marcha y apagar el G-1000.

C **Jacks OUTPUT 1/2 (R/L)**
Éstos son dos pares de jacks de salida estéreo. Al poner en marcha el G-1000 por primera vez, sólo se utilizarán los jacks OUTPUT 1 L/R. No obstante, es posible asignar la señal deseada a los jacks OUTPUT 2 L/R (consulte la página 75).

D **Mando METRONOME LEVEL**
Utilice este mando para ajustar el nivel de la señal del metrónomo transmitida al jack OUT.

E **Jack METRONOME OUT**
Conecte unos auriculares estéreo a este jack para monitorizar el metrónomo. El metrónomo puede ajustarse de tal manera que sólo sea audible a través de los auriculares conectados al jack METRONOME OUT. Este jack es útil para un batería, por ejemplo.

F **Puerto SCSI**
Aquí puede conectar equipos SCSI externos (unidad Jaz, unidad Zip externa, unidad MO, disco duro, etc.) para utilizarlos para copias de seguridad o como soporte para información “on-line”.

G **Conector FC-7 PEDAL**
Aquí puede conectar un conmutador de pedal FC-7 opcional que le permitirá iniciar, detener y seleccionar divisiones de Estilo con el pie.

H **Mando LCD CONTRAST**
Utilice este mando para ajustar el contraste siempre que tenga problemas para leer lo que aparece en la pantalla. Gírelo hacia la derecha para que los caracteres sean más oscuros, o hacia la izquierda para que los caracteres sean más claros.

I **Conector SUSTAIN FOOTSWITCH**
Conecte un DP-2, DP-6 o BOSS FS-5U opcional a este jack para que las notas de la sección a tiempo real que toque sigan sonando después de soltar la o las teclas pulsadas.

J **Jack FOOT SWITCH**
Conecte un DP-2, DP-6 o FS-5U opcional a este jack para controlar una función asignable con el pie. Estas funciones incluyen iniciar y detener la reproducción del Arranger o del Grabador. Consulte “Conmutador de pedal asignable” en la página 43.

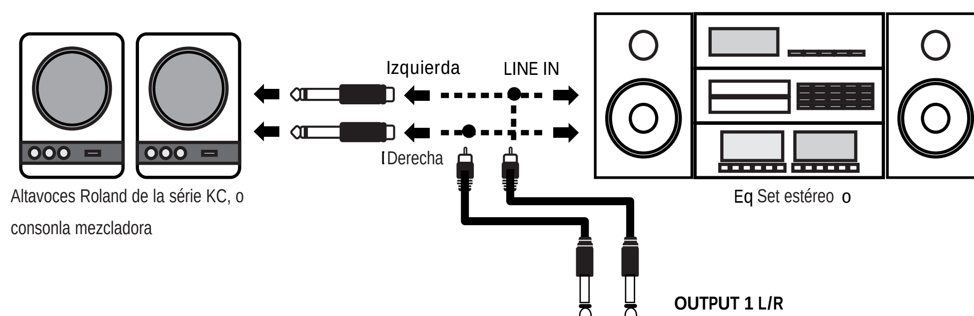
K **Jack FOOT PEDAL**
Conecte un pedal de expresión EV-5 o BOSS FV-300L opcional a este jack para controlar el volumen de una o varias partes con el pie. Consulte “Expresión (Pedal)” en la página 44.

L **Conectores MIDI A y MIDI B**
Estos conectores permiten utilizar el G-1000 junto con otros instrumentos MIDI. Consulte “Modo MIDI” en la página 129.

2. Instalación

2.1 Conexiones

Conecte el G-1000 y los demás componentes tal como indica la siguiente figura:



Si desea utilizar ambos pares OUTPUT (1 y 2), necesitará un par de amplificadores de teclado con múltiples entradas (como los Roland KC-500, KC-300 o KC-100) o un mezclador (Roland RX-62 o RX-82).

Nota: Esta unidad dispone de una salida de metrónomo con un control de nivel específico para que un batería pueda utilizarla como pista de metrónomo. También es posible conectar unos auriculares estéreo al jack METRONOME OUT. Tenga en cuenta que el volumen del metrónomo es bastante alto si está ajustado al máximo. Antes de conectar unos auriculares, baje el botón METRONOME LEVEL al mínimo y a continuación suba gradualmente el volumen hasta un nivel que le resulte confortable.

MIDI

La fuente de sonido del G-1000 es una fuente de sonido multitímbrica de 32 partes, aunque el estándar MIDI sólo puede trabajar con 16 canales. Ésta es la razón por la que la fuente de sonido del G-1000 utiliza dos procesadores MIDI independientes, con lo que ofrece 2 x 16 canales MIDI (lo que da un total de 32 canales).

Para aprovechar al máximo estas posibilidades MIDI ampliadas, es muy aconsejable que utilice un secuenciador externo capaz de trabajar con 32 canales MIDI (como el MC-50MkII) para la reproducción secuenciada utilizando el G-1000 como módulo de sonido.

2.2 Canciones de demostración

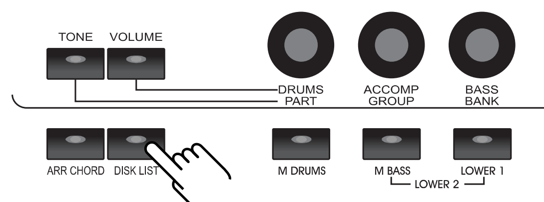
El G-1000 se entrega con canciones de demostración en el disco Zip incluido para poder comprobar la gran versatilidad de este instrumento. Para escuchar estas canciones de demostración, siga los pasos que se indican continuación:

1. Conecte el G-1000 a un sistema de sonido, o conecte unos auriculares al jack PHONES.

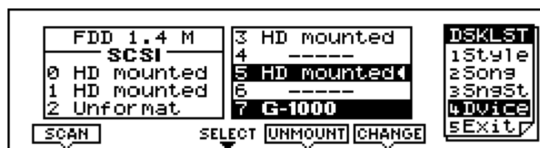
2. Ponga en marcha el G-1000.

3. Inserte el disco Zip suministrado en la unidad de discos (bajo la palanca BENDER/MODULATION).
Nota: Compruebe que INSERTA EL DISCO ZIP DESPUÉS DE PONER EN MARCHA EL G-1000.

4. Pulse el botón [DISK LIST] bajo la pantalla.



5. Pulse [F4] (Device) para pasar a la página Device.

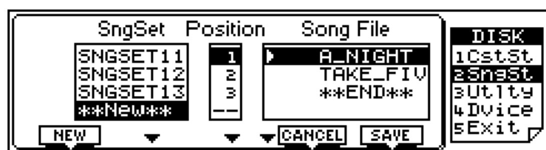


6. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Scan).
El G-1000 buscará todas las unidades de discos disponibles. La unidad de disquetes interna se conoce como “FDD”, mientras que la unidad Zip interna se conoce como “ID5”.

7. Utilice el mando [BASS/BANK] bajo la pantalla para seleccionar la unidad Zip (ID5).

8. Pulse Part Select [UPPER1] bajo la pantalla para activar la unidad Zip (CHANGE).

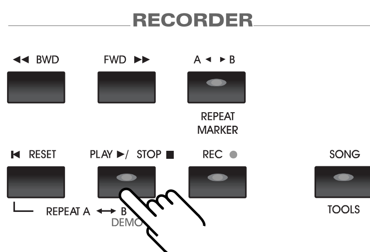
9. Pulse [F3] para seleccionar el nivel Song Set del modo Disk List.



Un grupo de canciones (Songs Set) es una cadena de varias canciones que se reproducen una después de otra. Si sólo desea escuchar una canción de demostración, pulse [F2] (Song).

10. Desplace el deslizador [VOLUME] hasta el extremo izquierdo (MIN).

11. Pulse el botón [PLAY►/STOP■] de la sección RECORDER para iniciar la reproducción del Grupo de Canciones DEMO.



12. Coloque el deslizador [VOLUME] a un volumen confortable para la escucha.
Nota: Todas las canciones de demostración son © 1998 de Roland Europe en colaboración con Luigi Bruti y Roberto Lanciotti. Todos los derechos reservados.

Si desea escuchar una canción de demostración específica, consulte “Reproducir una canción específica de un disco” en la página 63. El nombre de la canción que seleccione aparecerá en la línea inferior y en el ángulo derecho de la pantalla.

Al iniciar la reproducción, el G-1000 activa el modo GM/GS y la pantalla muestra el tempo y el tipo de compás de la canción:



13. Para detener la reproducción de las canciones de demostración, pulse [PLAY►/STOP■].

3. Vista rápida

Antes de observar en profundidad el G-1000, en primer lugar nos divertiremos y probaremos las funciones más importantes. Este capítulo no cubre todos los aspectos del Arranger Workstation, por lo que también deberá leer el resto del manual.

3.1 Pantallas Easy y Expert

Al poner en marcha el G-1000, la pantalla estará en el modo Easy. La página Master contiene menos información que la que puede visualizarse. La página Easy Master tiene un aspecto similar al siguiente:

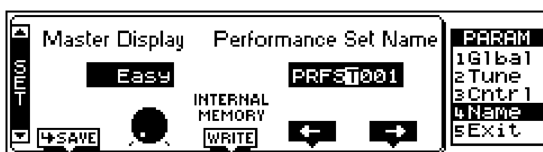


Si está acostumbrado a trabajar con un G-800 o un G-600 – o si desea tener más información acerca de los sonidos de instrumentos seleccionados, etc., puede cambiar al modo Expert. La opción de modo de pantalla puede guardarse internamente.

Para seleccionar la pantalla del modo Expert, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Pulse [F2] (Param).

2. Pulse [F4] (Name).



3. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] bajo la pantalla para seleccionar *Expert*.

4. Pulse el botón [LOWER1] (Internal Memory Write) para guardar el ajuste.

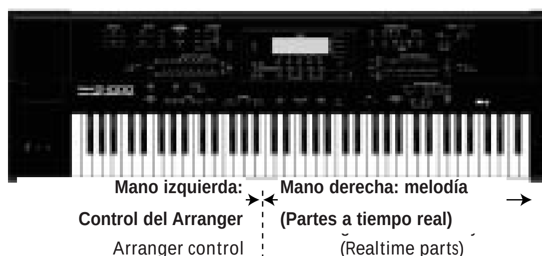
5. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master. Ahora, su aspecto debería ser el siguiente:



Nota: En este manual utilizaremos la página Master “Expert” siempre que sea aplicable.

3.2 La idea general

El G-1000 son dos instrumentos en uno: una mitad toca el acompañamiento para la melodía tocada con la otra mitad.



Existen dos secciones principales que puede utilizar para tocar en directo. (La tercera sección, el Grabador, también puede utilizarse para aplicaciones en directo, pero está básicamente pensada para grabar y reproducir música. Consulte los detalles en la página 61.)

A **Sección a tiempo real:**
Esta sección está formada por las partes que no suenan automáticamente, de aquí el nombre de “a tiempo real”. El G-1000 ofrece ocho partes a tiempo real, seis de las cuales pueden utilizarse de manera simultánea: Upper 1/2/3, Lower 1 & 2 y Manual Bass (llamada M.Bass o simplemente MBS). La séptima parte, Manual Drums (llamada M.Drums o MDR), sólo puede tocarse aislada, es decir, no puede combinarse con otras partes a tiempo real. Consulte los detalles en la página 33. La octava parte, MI, es lo que los expertos informáticos llamarían una “parte de plataforma cruzada”: pertenece a la sección a tiempo real, pero está en parte controlada por el Arranger. Consulte “Melody Intelligence” en la página 53.

B **Sección del Arranger:**
El Arranger es el grupo de acompañamiento. Éste toca un acompañamiento (llamado *Estilo Musical*) grabado por Roland, por otros fabricantes, por amigos y colegas o por el propio usuario. De alguna manera, el Arranger funciona como una unidad de ritmo, ya que utiliza patrones de acompañamiento.

No obstante, a diferencia de una unidad de ritmo, es posible seleccionar el patrón deseado mientras toca. Por lo tanto, no es necesario programar el orden en que va a utilizar los patrones. Además, el Arranger no sólo ofrece una sección de percusión, sino que también incluye acordes, riffs de guitarra y de sintetizador, etc.. El acompañamiento puede transponerse a tiempo real. Todo lo que debe hacer es tocar un acorde diferente (normalmente con la mano izquierda).

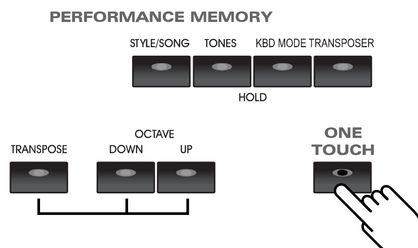
3.3 Seleccionar Estilos Musicales

Los Estilos Musicales son colecciones de patrones de acompañamiento para un estilo concreto (pop, balada, techno, etc.). Estos patrones permiten estructurar la canción que va a tocar y añadir variaciones al acompañamiento, para que las estrofas suenen diferentes del estribillo.

Aquí asumiremos que no desea utilizar el Estilo A21 Downbeat que se selecciona de manera automática al poner en marcha el equipo. En este caso, haga lo siguiente (consulte la página 182 para la lista de Estilos Musicales internos, y "Acceso rápido a Estilos Musicales y canciones del disco Zip incluido" en la página 24 para seleccionar Estilos Musicales del disco Zip):

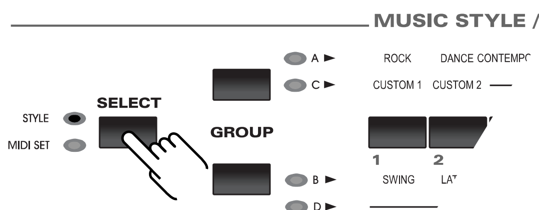
Seleccionar Estilos Musicales internos

1. Pulse el botón [ONE TOUCH] (el indicador debe iluminarse).



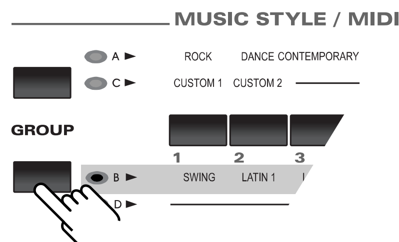
Ésta es una manera sencilla de garantizar que el G-1000 selecciona de manera automática un sonido para la melodía (para la parte Upper 1) y otros ajustes para complementar el Estilo Musical.

2. Pulse el botón [SELECT] de la sección MUSIC STYLE / MIDI SET para que el indicador STYLE se ilumine.



3. Observe los nombres impresos sobre y bajo los botones numéricos MUSIC STYLE / MIDI SET. Algunos nombres hacen referencia a estilos musicales (Rock, Dance, etc.). Puesto que sólo hay ocho botones numéricos para un mínimo de 128 Estilos Musicales a los que puede acceder directamente (los de la ROM), deberá comprobar que tenga acceso al grupo de estilos deseado. Para poder seleccionar Swing, por ejemplo, deberá activar el Grupo B.

4. Pulse el botón [GROUP] inferior para que se ilumine el indicador "B", y observe la pantalla:




```
STL  B**  Rock1        CC-00:  1   STYLE
                       CC-32: 17   Bank
                       PC   :  2
 1 SWING         5 VARIETY 2
 2 LATIN 1       6 VARIETY 3
 3 LATIN 2       7 ACOUSTIC 1
 4 VARIETY 1     8 ACOUSTIC 2       5Exit
```

La línea superior sigue conteniendo el nombre del Estilo Musical seleccionado previamente (Rock1 en el ejemplo anterior), pero la dirección (B**) ya indica que ha pasado al Grupo B. La ventana de información muestra ahora los nombres de los bancos de Estilos Musicales que se encuentran en el Grupo B.

El banco Swing está asignado al botón [1], por lo tanto…

5. Pulse [1] para seleccionar el banco Swing del Grupo B.

```
STL  B1*  Rock1        CC-00:  1   STYLE
                       CC-32: 17   Bank
                       PC   :  2
 1 SlSwing1      5 Swing1
 2 SlSwing2      6 Swing2
 3 SlSwing3      7 CoolJazz
 4 MedSwing      8 SwCombo          5Exit
```

La ventana de información muestra ahora los nombres de los Estilos Musicales disponibles en el Banco 1 del Grupo B.

6. Para seleccionar el Estilo Musical *B14, MedSwing*, pulse [4].

```
STL  B14  MedSwing     CC-00: 13   STYLE
                       CC-32:  8   Numb
                       PC   :  2
 1 SlSwing1      5 Swing1
 2 SlSwing2      6 Swing2
 3 SlSwing3      7 CoolJazz
 4 MedSwing      8 SwCombo          5Exit
```

Después de mostrar brevemente el nombre del Estilo Musical seleccionado, la pantalla vuelve a la página Master. Si desea comprobar que ha seleccionado el Estilo correcto, observe el campo que contiene la dirección (B14) y el nombre (MedSwing) del Estilo Musical:

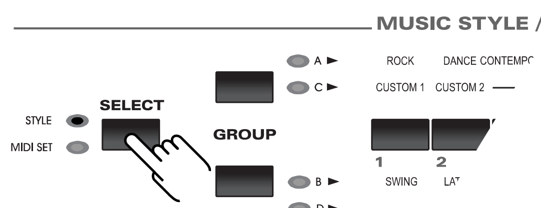
```
A11.Perform1  ♩=120  B14 MedSwing        MASTER
UP1 A11  Piano 1       Org-Bsc           1Mixer
UP2 A152 FM+SA EP        4/4             2Param
UP3 A32  Organ 2       MidiSet.1         3Midi
                                         4UsrSt
         C min7,9/Eb                     5Disk
```

Seleccionar un Estilo Musical “Custom”

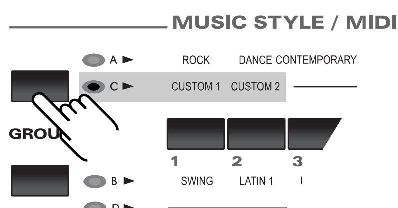
Además de los 128 Estilos Musicales “internos” de los Bancos A y B, el Arranger Workstation también contiene 16 Estilos Musicales adicionales copiados en las memorias de los dos Bancos Custom. Es posible cargar otros Estilos Musicales en estas memorias personales. Consulte los detalles en la página 150. El contenido de estas memorias se conserva al apagar el G-1000.

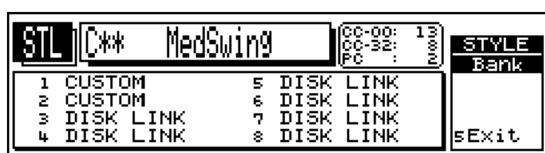
Para seleccionar un Estilo Custom, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Pulse el botón [SELECT] de la sección MUSIC STYLE / MIDI SET para que se ilumine el indicador STYLE.



2. Pulse el botón [GROUP] superior para que se ilumine el indicador “C”.





Tal como aparece indicado en la figura anterior (y tal como está impreso en el panel frontal), los bancos 1 y 2 del Grupo C contienen Estilos Custom.

3. Pulse el botón [1] o [2] para seleccionar un banco Custom.

4. Pulse el mismo u otro botón numérico para seleccionar un número de Estilo Custom dentro del banco.
Consulte en la página 150 la manera de cargar sus Estilos Musicales favoritos en estas memorias.

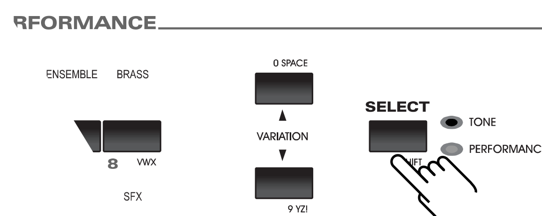
3.4 Seleccionar un sonido para la mano derecha (Upper 1)

En la página 18 le hemos pedido que pulse [ONE TOUCH] para garantizar que, al seleccionar un Estilo Musical, se asigne también un sonido adecuado a la parte que toque con la mano derecha. Los sonidos del G-1000 se conocen como *Tones*, y así es como los llamaremos a partir de este momento.

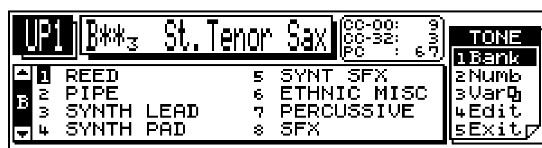
En el caso de B14 MedSwing, el Tone de Upper 1 es B13$_3$ St. Tenor Sax. Aquí asumiremos que prefiere utilizar un Tone de sintetizador (p.ej., Soundtrack). Ésto es lo que debe hacer:

1. Pulse Part Select [UPPER1] bajo la pantalla para activar la parte Upper1 para la selección de Tone (el indicador se ilumina).

2. Pulse el botón TONE/PERFORMANCE [SELECT] para que se ilumine el indicador TONE (si aún no está iluminado).



3. Pulse el botón [GROUP] inferior (B, D, F) para que se ilumine el indicador B.



El nombre del Tone junto a B**$_3$ sigue siendo el mismo, es decir, St. Tenor Sax. Los nombres de la ventana de información, no obstante, son los de los Tones disponibles en el Banco B (Reed, Pipe, Synth Lead, etc.).

(Si desea ver las familias de instrumentos de los demás bancos, pulse [PAGE]▲ o [PAGE]▼.)

4. Pulse el botón [5] para seleccionar el banco SYNTH FX.



El Banco 5 del Grupo B ya está activado, pero sigue oyéndose el sonido de saxo al tocar el teclado.

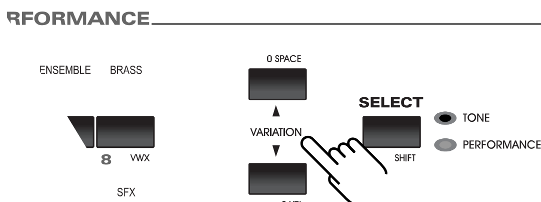
5. Pulse el botón [2] para seleccionar el Tone Soundtrack.

En realidad, el G-1000 no selecciona el Tone Soundtrack.

En algunos casos, el G-1000 no accede al Tone seleccionado sino a una Variación. (Si ha seguido los pasos anteriores después de seleccionar el Banco D en el paso (3), el G-1000 habrá seleccionado el Tone Ancestral.) Hay una razón para ello: siempre que seleccione un Tone utilizando la sección TONE/PERFORMANCE, el G-1000 seleccionará el sonido más adecuado de la familia de Tones especificada. Ésta es la razón por la que el número (aquí “2”) aparece algunas veces en blanco sobre azul, lo cual indica que el G-1000 no ha accedido al Tone seleccionado sino a una Variación de la misma familia.

La pantalla vuelve a la página Master y el indicador [TONE] del ángulo inferior izquierdo de la pantalla se apaga unos momentos después de especificar un número de Tone.

6. Para seleccionar realmente el Tone especificado y no una Variación, utilice los botones VARIATION ▲/▼.



Con ello volverá a la pantalla de Número, en la que podrá ver el Tone seleccionado pulsando uno de los botones VARIATION.



Aquí, el símbolo ❏ significa que el Tone Soundtrack es el Tone Capital de esta familia.

Nota: Si en este punto no desea que la pantalla vuelva a la página Master, pulse [TONE] a la izquierda de la pantalla (el indicador se ilumina). En este caso, la única manera de volver a la página Master será volviendo a pulsar [TONE] (el indicador se apaga).

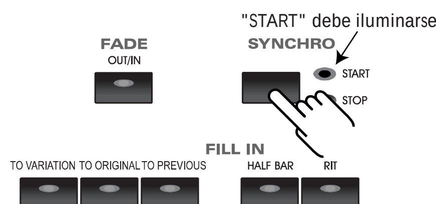
Nota: Si desea más información acerca de la selección de Tones, consulte la página 37.

3.5 Últimos preparativos

Empezar “de manera natural” (Synchro Start)

Una manera de iniciar el Arranger es pulsando el botón [START/ STOP]. No obstante, otra manera más intuitiva es hacer que el Arranger empeice a sonar al tocar un acorde con la mano izquierda.

Para ello, pulse el botón [SYNCHRO] para que el inidicador START se ilumine.

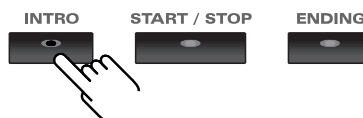


Ahora, todo lo que debe hacer es tocar una nota (o acorde) con la mano izquierda para empezar. Pero espere un momento, ya que aún hay otros ajustes que debemos definir. (En caso contrario, pulse el botón [START/STOP] para parar el Arranger.)

Introducción

Todos los Estilos Musicales contienen varios patrones que permiten empezar una interpretación con una introducción apropiada al género musical.

Si desea empezar así, pulse el botón [INTRO].

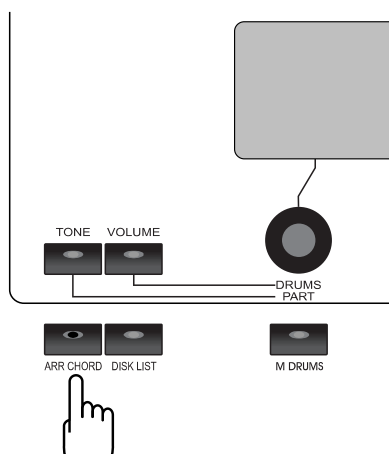


Digitación de acordes simplificada (Intellig)

El Arranger se basa en los acordes tocados para determinar el tono del acompañamiento. Consulte los detalles en la página 47. Para tocar cambios de acordes muy complejos se puede seleccionar el modo Intelligent. Con ello podrá tocar acordes mayores pulsando sólo una tecla, acordes menores con dos teclas, etc.

Para seleccionar el modo Intellig, siga los pasos indicados a continuación:

1. Pulse el botón [ARR CHORD].



La pantalla pasa a tener, aproximadamente, el siguiente aspecto:



La función que debemos ajustes es *Arr Chrd* (Acordes del Arranger).

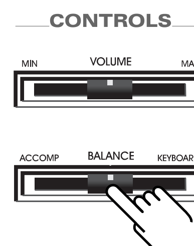
2. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar *Intellig* (el indicador se ilumina).
Ahora que está aquí, compruebe que Arr Hold esté ajustado a "On". Si no lo está, utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionarlo. Si selecciona "Off", el acompañamiento de los acordes se oirá sólo mientras toque los acordes con la mano izquierda.

3. Pulse [ARR CHORD] (o [F5] Exit) para volver a la página Master.

3.6 Empiece a tocar

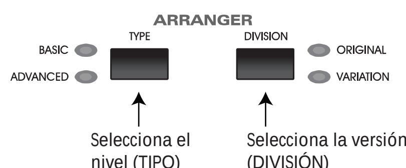
Ahora, todo lo que debe hacer es tocar un acorde con la mano izquierda para iniciar la reproducción del Arranger. Espere a que termine la Introducción antes de empezar a tocar la melodía. Si no está seguro del momento en que debe empezar, observe el indicador INTRO. Cuando se apaga, el Arranger cambia al acompañamiento "real".

Si el volumen de la melodía es demasiado alto o bajo, utilice el deslizador CONTROLS [BALANCE] para corregir el balance del volumen entre el "Teclado" (la parte Upper 1) y "Accomp" (Arranger):



Estrofas, estribilillos, puentes

Existen cuatro patrones de acompañamiento "regulares" para cada Estilo Musical que puede utilizar como base para las melodías que toque. Por orden de complejidad, éstos se conocen como Básico/Original, Básico/Variación, Avanzado/Original y Avanzado/Variación.



Puede tocar la primera estrofa con el acompañamiento más sencillo (Básico y Original). Para la segunda estrofa puede seleccionar Básico/Variación, y seguidamente cambiar a Avanzado/Original para el primer estribillo. Ésta es la función de los botones [TYPE] y [DIVISION]. Pruébelos. Consulte los detalles en la página 47.

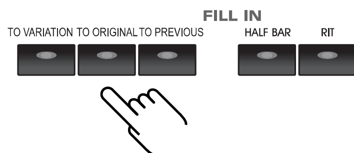
Los cambios de patrón siempre se producen en el tiempo fuerte del siguiente compás.

Transiciones musicales

En lugar de utilizar los botones [TYPE] y [DIVISION] para seleccionar otro patrón de acompañamiento, ¿qué le parecería "anunciar" estos cambios con un Relleno, es decir, con un redoble de la batería y otras desviaciones en el patrón estándar?

Pulse FILL IN [TO VARIATION] para pasar del patrón Original del nivel seleccionado actualmente (Básico o Avanzado) al patrón de Variación.

Pulse FILL IN [TO ORIGINAL] para volver del patrón de Variación al patrón Original.



Para insertar un Relleno sin cambiar a otra División, pulse el botón [TO ORIGINAL] mientras el Arranger toca el patrón Original, o [TO VARIATION] si el Arranger está tocando el patrón de Variación.

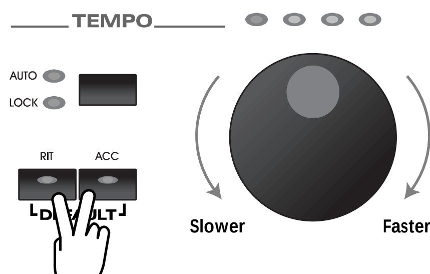
Pulse FILL IN [TO PREVIOUS] para utilizar el Relleno de la "otra" División (Original o Variación) sin seleccionar esta División una vez terminado el Relleno.

Nota: La longitud del Relleno depende del momento en que pulsa uno de estos botones. Si lo pulsa en la primera mitad del compás actual, el Relleno durará hasta el final de este compás. Si pulsa un botón FILL IN en el último tiempo de un compás, el Relleno empezará en el siguiente tiempo fuerte y durará todo un compás.

Nota: Consulte "Funciones de relleno complementarias: Fill In Half Bar y Fill In Rit" en la página 49 para los detalles acerca de [HALF BAR] y [RIT].

Tempo

Todos los Estilos Musicales tienen un valor de tempo predefinido. Para practicar una canción nueva, o si cree que el tempo no es correcto, puede cambiarlo. Ésta es la función del dial [TEMPO]:



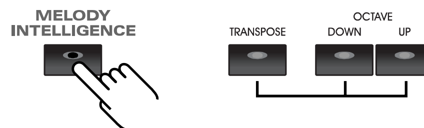
Para volver al tempo predefinido.

Gire este dial en sentido horario para un tempo más rápido, o en sentido antihorario para un tempo más lento. Para volver al tempo predefinido para el Estilo, pulse los botones TEMPO [RIT] y [ACC] de manera simultánea.

Nota: Consulte en la página 56 las funciones de tempo adicionales.

Añadir una segunda melodía (Melody Intelligence)

El Arranger del G-1000 no sólo puede tocar acordes, sino también un segunda melodía basada en los acordes tocados. Esta segunda melodía se tocará en la parte MI y se añadirá a la parte Upper1.

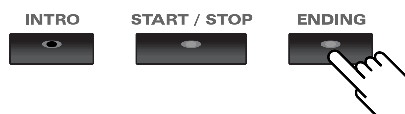


Consulte la página 53 para los detalles acerca de la selección del tipo de esta función Melody Intelligence.

Al pulsar [MELODY INTELLIGENCE] (el indicador se ilumina), la parte MI se activará. Es posible asignar cualquier Tone a esta parte.

Y ahora ya se acerca el final... (Ending)

Evidentemente, puede utilizar el botón [START/STOP] para parar la reproducción del Arranger al final de la canción. No obstante, una manera mucho más musical de terminar es pulsando el botón [ENDING].



Al terminar la frase Final, el Arranger se para. La longitud del final depende del Estilo Musical seleccionado. Algunas veces dura dos compases, algunas otras cuatro, y a veces es incluso más largo.

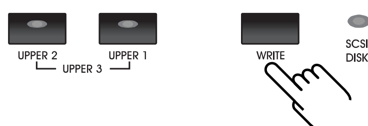
3.7 Guardar los ajustes

Imagine que está muy satisfecho con los ajustes que ha realizado hasta ahora. Hemos seleccionado un sonido para Upper 1, hemos ajustado el Arranger para que empiece a sonar al tocar el primer acorde (Synchro), hemos activado la función Intro, hemos cambiado la manera en que el Arranger procesa la información de acordes (Arranger Chord= Intellig), y hemos cambiado el tempo.

Repetir estas acciones cada vez que desee tocar esta canción en concreto es muy lento y muy poco profesional cuando tiene un público delante. Para solucionar este problema, el G-1000 dispone de 192 Memorias de Performance. Éstas permiten guardar prácticamente todos los ajustes realizados en el G-1000 (y hay muchos más que ya hemos explicado).

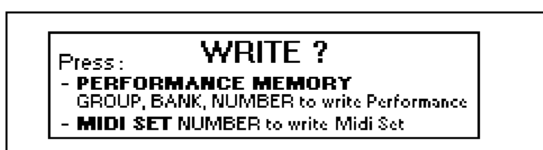
Escribir los ajustes (utilizaremos "guardar" sólo para acciones relacionadas con discos)en una Memoria de Performance tiene la ventaja de que podrá recuperarlos simplemente pulsando algunos botones.

1. Pulse y mantenga pulsado el botón [WRITE] bajo la pantalla.

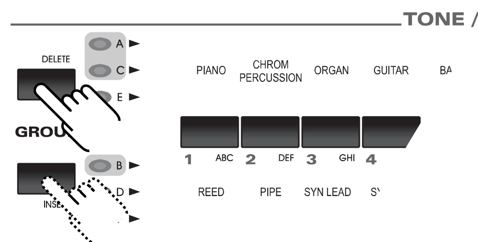


El botón [SELECT] de la sección TONE/PERFORMANCE se ajusta automáticamente a PERFORMANCE (porque sólo pueden escribirse ajustes de Memorias de Performance o de Grupo MIDI), con lo que no deberá preocuparse acerca del botón [SELECT].

Es posible que se pregunte por qué debe mantener pulsado el botón [WRITE]. Lo hemos hecho así para que sea imposible sobreescribir accidentalmente una Memoria de Performance ya existente.



2. Pulse un botón [GROUP] de la sección Tone / Performance Memory para seleccionar un Grupo (A, B o C; aquí no es posible seleccionar los demás Grupos).



3. Pulse un botón numérico (1~8) para especificar el número de banco.

4. Pulse un botón numérico para seleccionar un memoria dentro de este Banco.
La pantalla confirmará durante unos instantes que los ajustes se han escrito en la memoria seleccionada:

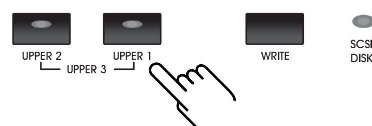


5. Suelte el botón [WRITE].

Si las memorias del G-1000 están protegidas, la pantalla responderá con:



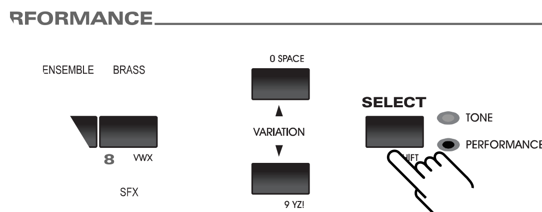
6. Pulse Part Select [UPPER1] (Yes) para desactivar la función Memory Protect.



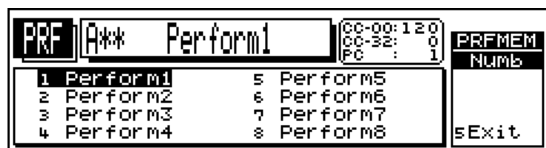
Si no desea desactivar la función Memory Protect, pulse Part Select [M.DRUMS] (No).

3.8 Seleccionar la Memoria de Performance

1. Pulse el botón TONE/PERFORMANCE [SELECT] para que el indicador PERFORMANCE se ilumine.



2. Pulse un botón [GROUP] para seleccionar un Grupo de Performances A~C (el indicador se ilumina). Aquí también sólo es posible seleccionar los Grupos A~C (los demás grupos sólo están disponibles para la selección de Tones).



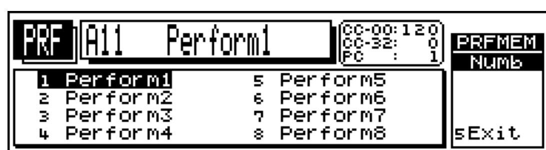
(En este ejemplo hemos seleccionado el Grupo A.)

3. Pulse un botón numérico (1~8) para especificar el número de banco.



Nota: Puede realizar estos pasos algo antes del punto de la canción en que desee que estos ajustes pasen a ser efectivos. Los ajustes correspondientes se recuperarán sólo al especificar el número de Memoria de Performance.

4. Pulse un botón numérico para seleccionar una Memoria de Performance.



Se recuperarán los ajustes de la Memoria de Performance seleccionada.

Nota: No es necesario recuperar todos los ajustes de una Memoria de Performance. Consulte "Cargar selectivamente ajustes de Memoria de Performance (Performance Memory Hold)" en la página 85 para más información.

3.9 Acceso rápido a los Estilos Musicales y a las canciones del disco Zip incluido

Una de las principales ventajas del G-1000 (además de la calidad del sonido y de los estilos) es que permite acceder de manera instantánea a todos los Estilos Musicales y Archivos MIDI Estándar del disco Zip incluido, de discos duros externos, etc.

La función a la que nos referimos se conoce como *Disk List*. Esta función está basada en una base de datos (los archivos del Zip, etc.).

La base de datos permite localizar rápidamente el Estilo Musical, la canción o el grupo de canciones deseado del disco Zip insertado o de un dispositivo SCSI conectado y montado (disco duro, disco magnetoóptico, etc.).

Esta función es tan rápida que el acceso es virtualmente directo al archivo deseado del disco Zip. Pruébelo: inicie la reproducción de un Estilo Musical interno y acceda a un Estilo del Zip en el último tiempo de un compás: el Estilo empezará a reproducirse en el siguiente tiempo fuerte (es decir, décimas de segundo después).

La función Disk List/Database puede utilizarse para Estilos Musicales, canciones y para localizar grupos de canciones. El proceso es muy similar para los Estilos Musicales y para las canciones, por lo que explicaremos los pasos sólo una vez y señalaremos las diferencias en el momento oportuno. Consulte la página 81 para utilizar Database para localizar grupos de canciones.

Existen tres maneras diferentes de utilizar la función Database:

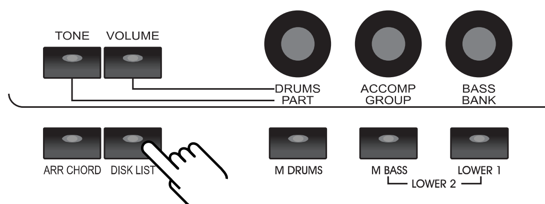
- Puede ordenar los archivos alfabéticamente (consulte "ALL: clasificar archivos por orden alfabético")
- Puede pedir al G-1000 que muestre lo que desea ver al principio de la lista (consulte "Initl: buscar entrando los primeros caracteres"), u ocultar todos los archivos que no coincidan con los criterios de búsqueda ("Contn: buscar especificando algunos caracteres contenidos en el nombre" en la página 27).
- Puede tocar algunas notas en el teclado y hacer que el G-1000 busque la canción deseada ("Play & Search: localizar canciones tocando algunas notas" en la página 28; ésto no funciona para Estilos Musicales o grupos de canciones).

Buscar entrando información

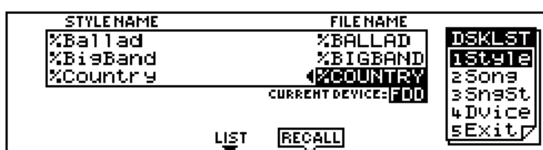
Proceso general

A partir de este punto utilizaremos la palabra "equipo" para cualquier soporte que pueda utilizarse con el G-1000: un disquete, un disco Zip, discos duros, discos magnetoópticos, etc.

1. Pulse el botón [DISK LIST].

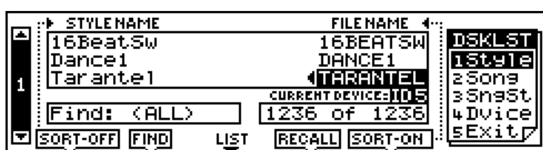


Si ha olvidado insertar el disco Zip incluido, y si la unidad de disquetes contiene un disco, la pantalla tendrá aproximadamente el siguiente aspecto:



Si la unidad de disquetes no contiene ningún disco, o contiene un disco sin archivos de canciones ni Estilos Musicales, la ventana del nombre aparecerá en blanco.

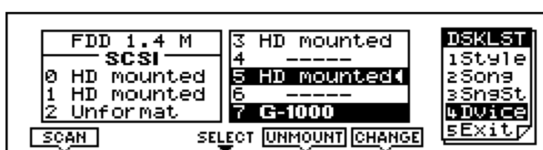
Si ha insertado el disco Zip incluido, la pantalla tendrá más o menos el siguiente aspecto:



Para seleccionar otro disco (disquete, Zip o SCSI externo) diferente del actualmente activo, siga los pasos indicados a continuación. Si el equipo deseado ya está seleccionado (consulte el mensaje CURRENT DEVICE), vaya al paso (6).

Nota: La unidad Zip interna se llama ID5.

2. Pulse [F4] (Dvce) a la derecha de la pantalla.



3. Para utilizar un equipo SCSI que estaba desactivado al poner en marcha el G-1000, pulse Part Select [M.DRUMS] para explorar el bus SCSI.
Ello permitirá al G-1000 ver los equipos conectados y actualizar la información de Database.

Nota: Apague la unidad de discos externa y el G-1000 antes de establecer o eliminar una conexión SCSI.

Nota: No olvide que debe terminar el último equipo SCSI de la cadena. Consulte "Gestionar equipos SCSI" en la página 155.

4. Utilice el mando [BASS/BANK] para colocar la flecha (◀) junto al equipo desde el que desee cargar el Estilo Musical o la canción.
Nota: Si no hay ningún disco en la unidad Zip, la entrada SCSI 5 mostrará Unformat. Para los demás IDs SCSI, no aparecerá nada si los equipos están desactivados o no están conectados.

5. Pulse Part Select [UPPER1] para "cambiar" al equipo. El G-1000 lee el disco durante unos momentos y compila la información para la base de datos.

6. Pulse [F1] si desea recuperar un Estilo Musical, o [F2] si desea recuperar una canción del disco seleccionado.

Es posible clasificar los Estilos Musicales y las canciones:

- Por Style Name ([F1]) o Song Name ([F2]). Estos nombres aparecen en la columna de la izquierda.
- *Página 1* (columna de la derecha): por File Name. Se refiere al nombre que el archivo tiene en el disco.
- *Página 2* (columna de la derecha): por Author ([F2]) o Country ([F1]). La palabra "Author" no debe entenderse de manera literal. Puede referirse al compositor o al artista que hizo famosa la canción.
- *Página 3* (columna de la derecha): por Genre (jazz, música clásica, etc.).

Nota: Consulte también la página 142.

7. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar el elemento deseado para la columna de la derecha (consulte más arriba).

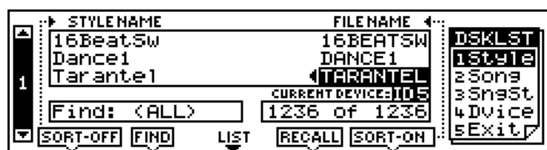
8. Utilice el botón Part Select [M.DRUMS] o [UPPER1] bajo la pantalla para seleccionar la columna que desea clasificar.
Puede clasificar la columna de la izquierda (Song o Style Name) o la columna de la derecha. Es decir, si pulsa Part Select [M.DRUMS] mientras el botón SORT de la derecha muestra SORT ON, éste cambiará a SORT OFF, y el de la izquierda pasará a SORT ON.

Esta selección es importante para más después poder refinar las rutinas de búsqueda (consulte más adelante).

Nota: Los dos botones SORT sólo aparecen si CURRENT DEVICE está ajustado a SCSI 0~6. Si ajusta CURRENT DEVICE a FDD, estos botones no aparecen debido a que la capacidad de un disquete es bastante limitada, por lo que es probablemente más sencillo seleccionar directamente el archivo. Además, los archivos de disquetes no contiene información para la función Database (y no es posible programarla).

ALL: clasificar archivos por orden alfabético

El ajuste por defecto para la función Database es ALL, lo que significa “mostrar todos los archivos por orden alfabético”.



Los archivos se clasificarán según el botón SORT que esté ajustado a SORT ON. A continuación encontrará un ejemplo: si pulsa el botón SORT de la derecha (ON) en [F1] Style, y a continuación utiliza [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página (clasificar por *Country*), el orden de clasificación será: en primer lugar los países por orden alfabético, y a continuación los archivos correspondientes a cada uno de estos países por orden alfabético. Observe el siguiente ejemplo:

SORT OFF	SORT ON
16BeatSw	ENGLAND
AfroBeat	ENGLAND
Ballroom	ENGLAND
16BeatSw	SCANDINAV
AfroBeat	SCANDINAV

SORT ON	SORT OFF
16BeatSw	ENGLAND
16BeatSw	SCANDINAV
AfroBeat	ENGLAND
AfroBeat	SCANDINAV
Ballroom	ENGLAND

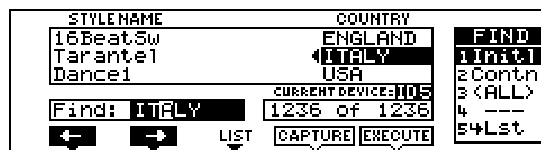
9. Utilice el mando [BASS/BANK] (List) para desplazarse por la lista de archivos.

10. Pulse Part Select [UPPER2] (Recall) para cargar la canción o Estilo deseado.
Si recupera un Estilo Musical, éste se copiará en la memoria MUSIC STYLE D88 y podrá seleccionarse siguiendo los pasos detallados en la página 18 hasta que cargue otro Estilo o apague el G-1000. Si recupera un Estilo durante la reproducción del Arranger, éste se seleccionará de manera automática en el siguiente tiempo fuerte.

Si ha seleccionado una canción, pulse [PLAY►/STOP■] en la sección del Grabador para iniciar la reproducción de la canción. Si ha seleccionado un Estilo, pulse el botón [START/STOP] si es necesario.

Si el campo FIND no muestra ALL, siga los pasos que se indican a continuación:

- Pulse [M.BASS] (Find) bajo la pantalla.



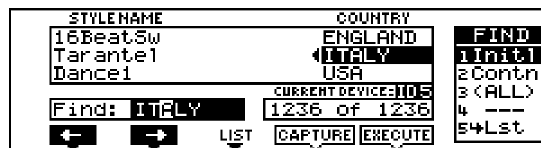
- Pulse [F3] (ALL). Los archivos de CURRENT DEVICE se clasificarán por orden alfabético, según la columna cuyo botón SORT esté ajustado a ON.
- Consulte los pasos (9) y (10) anteriores.

Initl: buscar entrando losprimeros caracteres

Otra manera de localizar el Estilo o canción deseado es entrando los primeros caracteres del nombre del Estilo o de la canción, o del componente seleccionado para la columna de la derecha. Recuerde que el status de los dos botones SORT determina la columna que se buscará, mientras que [PAGE] ▲▼ permite seleccionar el componente deseado para la columna de la derecha.

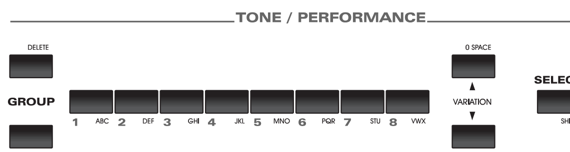
1. Consulte “Proceso general” en la página 25 para los primeros pasos que debe realizar.

2. Pulse [M.BASS] (Find) bajo la pantalla.



3. Pulse [F1] (Initl).

4. Utilice los botones Part Select [M.DRUMS] y [M.BASS] para desplazar el cursor en el campo FIND, y los botones TONE/PERFORMANCE para entrar los primeros caracteres del componente que busque.



Cada botón permite entrar varios caracteres y/o símbolos, por lo que es posible que deba pulsar los botones varias veces.

DELETE: ([GROUP] A/C/E) permite borrar el carácter seleccionado actualmente, con lo que el nombre quedará más corto (todos los caracteres subsiguientes se desplazarán una posición hacia la izquierda).

INSERT: ([GROUP] B/D/F) permite insertar un carácter nuevo en la posición seleccionada actualmente, con lo que todos los caracteres subsiguientes se desplazarán hacia la derecha.

Utilice SPACE (VARIATION ▲) para insertar un espacio en la posición del cursor.

SHIFT: ([SELECT]) Permite escribir caracteres en minúsculas o en mayúsculas. Ésto no es posible para la entrada FILE NAME, no obstante, ya que – según el estándar MS-DOS – sólo están permitidos los caracteres en mayúsculas. Además, el número de símbolos también está restringido.

Nota: También puede utilizar los mandos [ACCOMP/GROUP] y [DRUMS/PART] para entrar caracteres.

Pulse Part Select [UPPER2] para "capturar" el nombre del componente seleccionado actualmente. Con ello se copiarán los caracteres en cuestión en la ventana FIND. Ahora podrá utilizar este nombre para la operación de búsqueda, o cambiarlo antes de buscar los componentes deseados.

5. Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para iniciar la búsqueda.
La pantalla volverá a la página previa.

6. Utilice el mando [BASS/BANK] para colocar la flecha (◀) junto al Estilo Musical o canción que desee cargar.

7. Pulse Part Select [UPPER2] (Recall) para recuperar la canción o el estilo.

Contn: buscar especificando algunos caracteres contenidos en el nombre

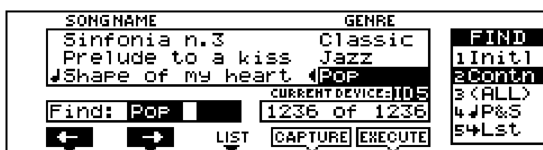
Otra manera de buscar el archivo deseado es entrando una serie de caracteres contenidos en el componente que desea buscar (Genre, Country, Author, etc.). Aquí encontrará un ejemplo: si entra "16" podrá buscar todos los archivos que contenga el número "16", p.ej., "16Beat", "Sweet 16", "Call 231654", etc.

Nota: Esta función es útil si entra un mínimo de tres caracteres. En caso contrario, la función Database encontrará demasiados componentes.

1. Consulte los primeros pasos que debe seguir en "Proceso general" de la página 25.

2. Pulse [M.BASS] (Find) bajo la pantalla.

3. Pulse [F2] (Contn).



4. Utilice los botones Part Select [M.DRUMS] y [M.BASS] bajo la pantalla para desplazar el cursor en el campo FIND, y los botones TONE/PERFORMANCE para entrar los caracteres del componente que esté buscando (consulte los detalles en "Initl: buscar entrando los primeros caracteres").

5. Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para iniciar la búsqueda.
La pantalla volverá ahora a la página previa.

Esta vez, la lista estará restringida a los archivos que contengan los caracteres entrados, por lo que el mensaje "xx of yy" del ángulo inferior derecho de la pantalla puede mostrar por ejemplo "12 of 428". Ésto significa que 12 componentes de los 428 contienen exactamente la cadena de caracteres entrada.

6. Utilice el mando [BASS/BANK] para colocar la flecha (◀) junto al Estilo Musical o canción que desee cargar.

7. Pulse Part Select [UPPER2] (Recall) para recuperar la canción o estilo.

Play & Search: encontrar canciones tocando algunas notas

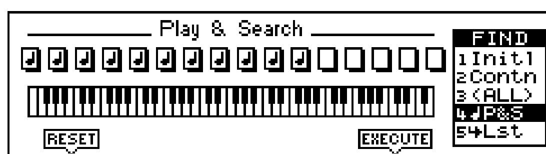
El siguiente proceso sólo es aplicable a canciones (es decir, no sirve para Estilos Musicales ni para grupos de canciones).

La función Play & Search (o ♩P&S para abreviar) es similar a un ayudante muy listo: puede preguntar el G-1000 algo similar a : “¿Cuál es el nombre de la canción que hace …?” (y a continuación tocar el tema principal). Para utilizar esta función, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Consulte los primeros pasos que debe seguir en “Proceso general” de la página 25. Pulse [F2] (Song).

2. Pulse [M.BASS] (Find) bajo la pantalla.

3. Pulse [F4] (♩P&S) para pasar a la siguiente página:



4. Toque las notas de la canción que desee que el G-1000 encuentre. El tono y el ritmo son de poca importancia.
Los cuadros sobre el teclado mostrarán una nota negra para cada nota que toque. Cinco “cuadros de nota”, por lo tanto, significa que ha tocado cinco notas.

5. Si comete algún error, pulse Part Select [M.DRUMS] para cancelar las notas que el G-1000 ya ha memorizado, y vuelva a tocar la frase.

6. Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para iniciar la búsqueda de las canciones que coincidan con la melodía que ha tocado.
La pantalla vuelve a la página seleccionada previamente (2 Song). Esta vez, la ventana de lista sólo mostrará los nombres de las canciones que contengan el extracto que ha tocado. Ésta es la razón por la que el contador (ángulo inferior izquierdo) puede visualizar algo similar a “2 of 54”.

7. Para salir del modo Disk List, pulse [DISK LIST] de nuevo (o [F5] si está asignado a la función Exit).

Con ésto termina nuestra vista rápida al G-1000. Lea el resto del manual para descubrir todo lo que puede hacer el G-1000.

4. Interface de usuario

El G-1000 se ha diseñado para ofrecer todo lo que pueda necesitarse, tanto en un escenario como en casa, y para poder acceder a todas las funciones y parámetros de la manera más rápida posible. Ésta es la razón por la que muchas acciones pueden realizarse utilizando la pantalla y los comandos relacionados con ella.

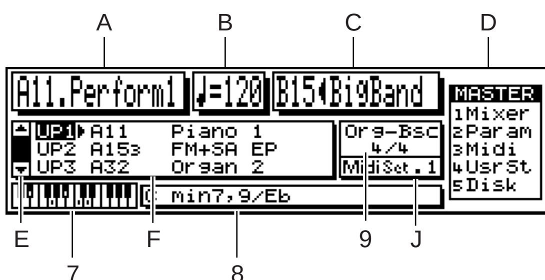
Consulte en la página 17 la manera de seleccionar la cantidad de información que desea ver en la pantalla.

4.1 [F5] Exit

La función Exit está normalmente asignada a la tecla de función [F5]. Si pulsa [F5] una o dos veces siempre volverá a la página Master.

4.2 Página Master

La página de pantalla Master es la que aparece al poner en marcha el G-1000. A partir de ahora la llamaremos *página Master*, ya que el nombre del menú de esta página dice claramente MASTER:



En el modo GM/GS, la página Master tiene un aspecto ligeramente diferente. La cuarta opción, [F4] UsrStl se substituye por la opción *Lyrics*. Observe también el mensaje GS MODE en el ángulo inferior derecho:



La ventana de dirección del Estilo junto a la ventana Tempo no especifica la dirección de memoria (p.ej., “B15”), sino la unidad de discos que contiene la canción (*FDD* es la “unidad de disquetes”).

1. Dirección y nombre de la Memoria de Performance

Aquí es donde aparecen la dirección (Grupo, Banco y Número) y el nombre de la Memoria de Performance seleccionada actualmente.

2. Ventana Tempo

La ventana de tempo indica el tempo de reproducción para el Estilo Musical (consulte la página 55) o el Archivo MIDI Estándar seleccionado actualmente. Puede cambiar el tempo predefinido utilizando el dial y los botones TEMPO.

3. Estilo Musical o dirección y nombre de la canción

Esta parte de la pantalla muestra la dirección (Grupo, Banco y Número) y el nombre, o el número y el nombre, del Estilo Musical (consulte la página 55) o de la canción seleccionado actualmente.

4. Menú de funciones

El menú de funciones muestra lo que permiten hacer las cinco teclas de función (F1~F5). El menú de funciones de la página Master permite seleccionar uno de los cinco modos del G-1000 (Mixer, Param, MIDI, UsrStl o Disk). Si pulsa una tecla de función pasará al menú del modo correspondiente, donde las teclas de función se utilizarán para seleccionar opciones relacionadas con este modo.

Los modos del G-1000 son los siguientes:

Mixer: El modo Mixer permite modificar el balance del volumen, los niveles de envío al efecto y otras funciones relacionadas con la manera en que el G-1000 produce sonido.

Param: El modo Parameter se utiliza para editar parámetros generales, parámetros de efectos y varias otras funciones.

MIDI: Tal como su nombre implica, aquí encontrará las funciones MIDI (ajustes de canal y filtros MIDI) del G-1000.

UsrStl: Seleccione este modo si desea crear sus propios acompañamientos.

Disk: El modo Disk se utiliza para guardar información en y cargar información desde disquetes, discos Zip o equipos SCSI externos. También permite formatear discos y realizar copias de seguridad de los discos.

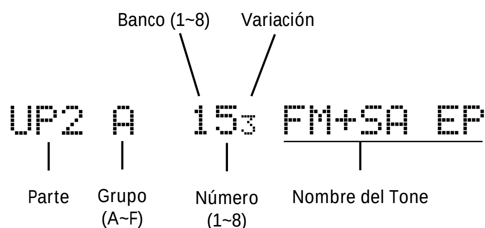
Existen tres modos más a los que puede acceder mediante botones concretos: el modo Tone (página 37), el modo Volume (página 67) y el modo Disk List (página 24).

5. Barra de desplazamiento de la página

Las dos flechas son en realidad una representación gráfica de los botones [PAGE] ▲▼. La pantalla sólo puede mostrar tres partes a la vez, por lo que deberá utilizar los botones [PAGE] ▲▼ para acceder a las información de las partes que no sean visibles.

Nota: El cursor de color negro (actualmente en UP1) muestra la parte activa para la selección de Tone. Es perfectamente posible desplazarse a una parte actualmente invisible sin seleccionarla. Para seleccionar una parte debe utilizar el mando de más a la izquierda bajo la pantalla (llamado [DRUMS/PART]) o los botones Part Select.

6. Ventana de información de parte
Esta ventana le mantiene informado de los Tones asignados actualmente a las partes a tiempo real. El formato de la pantalla es el siguiente:



(El número de Variación no siempre aparece.) La razón por la que el G-1000 también utiliza el formato de Variación es porque contiene muchos más sonidos que los que puede gestionar el estándar MIDI. Una Variación es normalmente otro tipo de sonido dentro de un grupo concreto (de aquí el nombre de *Variación*). El Tone “St. FM EP” asignado a Upper 2, por ejemplo, es otro tipo de sonido de piano electrónico, razón por la cual el G-1000 no lo considera como un Tone Capital.

7. Pantalla de acordes gráficos
Esta pantalla muestra las teclas pulsadas en el área de reconocimiento de acordes. La información de acordes se utiliza para “alimentar” al Arranger (consulte “Seleccionar el área de reconocimiento de acordes” en la página 51).

8. Ventana de símbolos de acordes
Esta ventana indica el nombre del último acorde que ha tocado. La información que aparece aquí puede ser útil para el guitarrista de la banda.

Consejo: Esta pantalla puede ser extremadamente útil si empieza a improvisar y encuentra que los cambios tocados son tan bonitos que desea convertirlos en una canción. El G-1000 dispone de una función que le ayudará a recordar los cambios. Es aconsejable que active el Secuenciador de Acordes (consulte la página 59) cada vez que empiece a imprivisar. Así, podrá reproducir los cambios y anotarlos copiandola información que aparece en la ventana de símbolos de acordes.

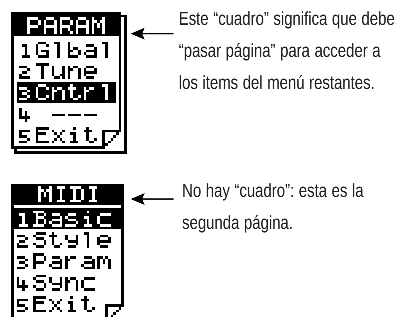
9. Ventana de Estilo/información de canción
Esta ventana muestra la división actual y el tipo de compás del Estilo, o bien el compás/tiempo actuales y el tipo de compás de la canción del Grabador que esté reproduciendo.

10. Ventana de Grupo MIDI
Esta ventana muestra el número del Grupo MIDI activo actualmente.

4.3 Navegar por las páginas de pantalla

Las teclas de función y el botón [SHIFT]

Cada tecla de función está asignada a una línea específica del menú de funciones. La función en si puede variar, pero siempre podrá acceder a la segunda opción del menú pulsando [F2]. Algunos menús son demasiado largos como para caber en una página de pantalla. En estos casos, el ángulo inferior derecho del menú de funciones tendrá el siguiente aspecto:



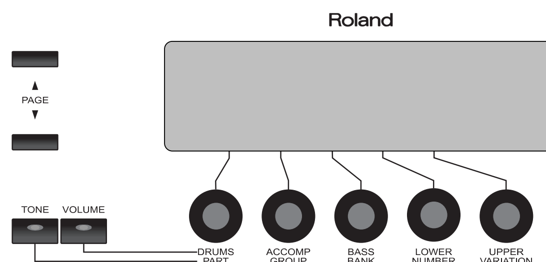
1. Para seleccionar la segunda página, pulse y mantenga pulsado [SHIFT]…

2. … y pulse la tecla de función asignada a la opción deseada.
Pero volvamos a la página Master.

3. Pulse [F5] (Exit) hasta que vuelva a aparecer la página Master:



Mandos, botones [TONE] y [VOLUME]



Tal como ya se ha explicado, el G-1000 dispone de ocho modos, de los cuales es posible acceder a cinco utilizando las teclas de función. Los otros tres deben seleccionarse con botones específicos:

TONE: Accede a la página de selección de Tones. Aquí, los mandos permiten seleccionar una Parte, un Tone, un grupo de Tones (A~F), un Banco (1~8), un Número (1~8) y una Variación. Para salir de este

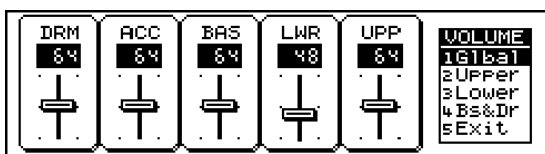
modo, vuelva a pulsar el botón TONE o pulse [F5] (EXIT).

VOLUME: Accede al mezclador, donde es posible ajustar el balance entre todas las partes del G-1000 (tanto las partes a tiempo real como las del Arranger). No obstante, tenga en cuenta que sólo las partes a tiempo real pueden seleccionarse con botones específicos (consulte más adelante). Pulse [VOLUME] o [F5] (Exit) para salir de este modo.

DISK LIST: Accede al modo Disk List, donde podrá utilizar las funciones Database y Play & Search. Pulse [DISK LIST] o [F5] (Exit) para salir de este modo.

Los mandos están siempre asignados a un componente que aparece en la pantalla. Normalmente están asignados de izquierda a derecha, es decir, el mando de más a la izquierda controla el componente de más a la izquierda de la pantalla, etc.

Nota: Si no ha seleccionado ningun modo específico ni ha pulsado el botón [TONE], al utilizar uno de los mandos pasará al modo Volume:



Si vuelve a girar el mismo mando, u otro, modificará el ajuste del deslizador de volumen correspondiente en la pantalla.

Nota: Los mandos son sensibles a la velocidad. Si los gira poco a poco producirán cambios pequeños, mientras que si los gira rápidamente los cambios serán más substanciales.

Visualización de valores en inverso/positivo

Podrá ver que existe alguna razón por la que algunos valores aparecen sobre un fondo azul, mientras que otros aparecen sobre un fondo claro. El G-1000 contiene una serie de conmutadores para seleccionar los valores de parámetros de volumen, panoramización, etc. que se utilizarán en una situación concreta:

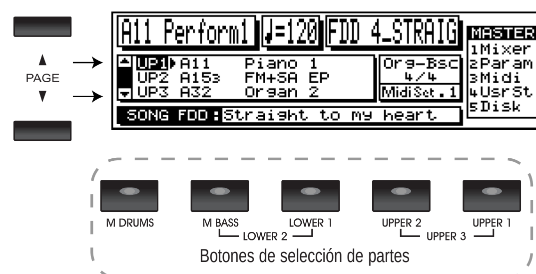
Inverso (blanco sobre azul): La parte en cuestión utiliza los ajustes definidos por el usuario o los de la Memoria de Performance activa.

Positivo (azul sobre blanco): La parte en cuestión utiliza los ajustes del Estilo Musical.

El sistema de caracteres en blanco sobre azul se utiliza de manera consistente para indicar que una cierta parte utiliza los ajustes definidos por el usuario o los del Estilo Musical seleccionado.

Botones [PAGE] ▲▼ y Part Select

En la página Master, los botones [PAGE] ▲▼ se utilizan para pasar por las diferentes partes a tiempo real del G-1000 y ver los Tones que están asignados a cada una de ellas.



Al pasar por las diferentes partes con los botones [PAGE] ▲▼, la parte de la línea superior de la ventana de información de parte no se selecciona automáticamente. Ésto explica por qué el cursor negro y la flecha no siempre son visibles.

Sólo una parte está seleccionada a la vez. La parte activa para la selección de Tone y otras operaciones de edición. El indicador del botón Part Select [UPPER1] está iluminado. Ésto duplica la función del cursor en la ventana de información de parte para indicar que la parte Upper1 es la que está actualmente seleccionada.

Algunas partes a tiempo real se seleccionan pulsando dos botones: Lower 2 ([M.BASS] + [LOWER1]), Upper 3 ([UPPER1] + [UPPER2]) y MI ([M.DRUMS] + [M.BASS]). Si pulsa uno o dos botones Part Select pasarán tres cosas:

1. Se iluminan los indicadores de los botones pulsados.

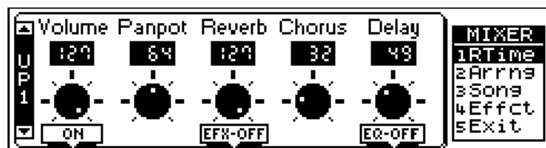
2. El cursor (y la flecha) se colocan en la Parte correspondiente en la ventana de información de parte.

3. La parte seleccionada aparece en la primera línea de la ventana de información de parte.

Consejo: En lugar de utilizar los botones [PAGE] ▲▼ para comprobar las asignaciones de Tones, pulse el botón Part Select correspondiente a la Parte cuya asignación desee comprobar. Con ello, la parte en cuestión se activará de manera automática para la edición, lo cual no sucede al utilizar los botones [PAGE] ▲▼.

Nota: En la pantalla Easy Master (consulte la página 17), los botones [PAGE] ▲▼ permiten seleccionar directamente la parte a tiempo real deseada. Ésto es posible debido a que sólo aparece una parte a tiempo real.

En el modo Mixer, los botones Part Select, bajo los mandos, actúan como conmutadores de activación y desactivación. Por ejemplo, en la siguiente página de pantalla, Part Select [UPPER1] permite activar y desactivar el ecualizador.



Si los botones Part Select actúan como conmutadores, no podrá seleccionar partes con ellos. En este caso, la selección de partes deberá realizarse con los botones [PAGE] st. Ésto explica por qué la barra de desplazamiento de página especifica el nombre de una parte (aquí Upper1).

5. Partes a tiempo real

La sección a tiempo real contiene las partes que puede tocar. Una parte es la “voz”, como la melodía, el solo, etc. que toca. En el G-1000 están disponibles las siguientes partes a tiempo real.

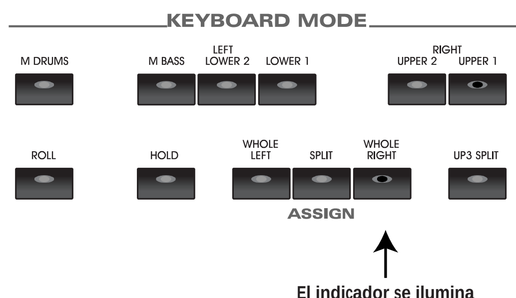
- Upper 1: Aunque las diferencias entre Upper1 y Upper2 son muy sutiles, Upper 1 es normalmente la parte del solista. Es decir, seleccione esta parte para tocar la melodía o el solo.
- Upper 2: Upper 2 puede utilizarse como parte de solista adicional que se superpondrá a la parte Upper 1, o como un sonido de melodía alternativo. Upper 1 y Upper 2 pueden activarse y desactivarse independientemente (consulte “Seleccionar partes a tiempo real para tocar”), por lo que podrá utilizar un sonido para las estrofas (Upper 1, por ejemplo), y otro para los estribillos (Upper 2).
- Upper 3: Upper 3 dispara el Tone que se utilizará al definir un segundo punto de división. Ésto permite tocar melodías tipo pregunta / respuesta. Consulte los detalles en “División y punto de división” de la página 34.
- MI (Melody Intelligence): Esta parte se dispara desde el Arranger para tocar armonías automáticas. El tipo de armonía es seleccionable (consulte la página 22).
- Lower 1: La parte Lower 1 permite tocar acordes con la mano izquierda. Utilícela siempre que desee añadir un acompañamiento en directo, como unas cuerdas, a la melodía de la mano derecha. Es evidente que simplemente debe seleccionar la parte Lower 1 si desea tocar los acordes con otro sonido diferente del seleccionado para las parte Upper.
- Lower 2: La parte Lower 2 es a Lower 1 lo que Upper 2 es a Upper 1, es decir, permite añadir un segundo sonido a la notas que toque con la mano izquierda, o alternar entre dos sonidos.
- Manual Bass: La parte Manual Bass (o M. Bass) se utiliza para tocar líneas de bajo. Seleccione esta parte siempre que desee tocar el acompañamiento de bajo.
- Manual Drums: La parte Manual Drums (o M.Drums) es algo diferente de las demás partes a tiempo real, ya que para ella sólo es posible seleccionar Grupos de Percusión. No es posible tocar melodías utilizando esta parte, ya que cada tecla tiene asignado un sonido diferente. Seleccione esta parte siempre que desee tocar instrumentos de percusión desde el teclado.

El G-1000 puede asignar diferentes sonidos (o *Tones*) a cada una de estas partes. No obstante, tenga en cuenta que sólo es posible asignar Grupos de Percusión a la parte M.Drums, y que es imposible asignar Grupos de Percusión a las demás partes a tiempo real (Upper 1/2/3, Lower 1/2, M. Bass).

5.1 Seleccionar partes a tiempo real para tocar

Al poner en marcha el G-1000 se selecciona de manera automática la parte Upper 1. El Tone asignado a Upper1 es A11₁ Piano1w.

El indicador del botón Part Select [UPPER1] (bajo la pantalla) se ilumina, igual que lo hacen los indicadores de los botones ASSIGN [WHOLE RIGHT] y [UPPER 1].



Es posible desactivar Upper1 pulsando el botón Keyboard Mode [UPPER1] (el indicador se apaga). Puesto que ahora no hay ninguna otra parte a tiempo real activa, al tocar el teclado no se oirá nada. Vuelva a activar la parte Upper1.

Superponer y seleccionar Upper2

Ahora utilizaremos la parte Upper 2: Pulse Keyboard Mode [UPPER2] para activarla.

Con ello no desactivará (o activará) la parte Upper 1, por lo que ahora Upper 1 y Upper2 estarán superpuestas. Si sólo desea oír la parte Upper 2, pulse Keyboard Mode [UPPER1] para desactivar esta parte. Vuelva a tocar algunas notas en el teclado para oír el Tone asignado a Upper2. La pantalla le dirá que este sonido se llama A15 E. Piano1.

Seleccionar las partes Lower 1/2 y M.Bass

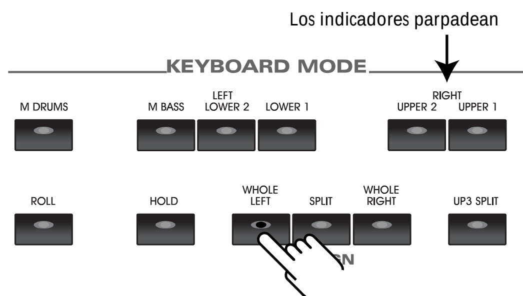
Los botones de la sección Assign (que forma parte de la sección Keyboard Mode) permiten seleccionar el área del teclado en que podrá tocar las partes a tiempo real.

Keyboard Mode: Whole Right

Después de pulsar el botón [WHOLE RIGHT] podrá tocar las partes Upper 1 y Upper 2 en todo el teclado. Antes de probarlo, compruebe que el indicador SYNCHRO START esté apagado.

Whole Left

Whole Left significa que las partes Lower 1/2 o M.Bass estarán asignadas a todo el teclado. Pulse [WHOLE LEFT] ahora y toque algunas notas. No puede oír nada de lo que toca, ya que ni las partes Lower 1/2 ni la parte M.Bass están actualmente activadas.



Los indicadores de las partes UPPER empiezan a parpadear, lo que significa que Upper 1 y/o Upper 2 se han activado, pero no sonarán debido a que el G-1000 ahora espera información de nota para una parte de la mano izquierda (Lower 1/2 y/o M.Bass).

Para oír las partes Lower debe pulsar el botón Keyboard Mode [LOWER1] o [LOWER2] (el indicador se ilumina). Si lo desea, puede volver a los ajustes Upper previos pulsando [WHOLE RIGHT], en cuyo caso el indicador de los botones Keyboard Mode [LOWER1] o [LOWER2] y/o [M.BASS] empezarán a parpadear, mientras que los indicadores Keyboard Mode [UPPER1] y/o [UPPER2] estarán iluminados.

Pulse [WHOLE LEFT] de nuevo, y Keyboard Mode [M.BASS] para seleccionar la parte Manual Bass. Al seleccionar esta parte aquí tampoco se desactivarán las partes Lower. Toque algunas notas en el teclado. Oirá los sonidos asignados a la parte Lower y el sonido de bajo asignado a la parte M.Bass Part.

Nota: Cuando ambas partes Lower 1 y/o 2 y M.Bass estén activas, la parte M.Bass será monofónica. En este caso se oirá la nota fundamental del acorde que toque. No obstante, puede pulsar el botón [BASS INVERSION] (bajo el botón [GM/GS MODE]) para que la parte M.Bass toque la nota más grave de los acordes. Si sólo está activa la parte M.Bass, ésta será polifónica, lo cual significa que podrá tocar acordes con el Tone asignado a M.Bass.

División y punto de división

El botón ASSIGN [SPLIT] permite dividir el teclado, con lo que es posible asignar las partes Lower 1/2 y/o M. Bass a la mitad inferior (izquieda) del teclado, y las partes Upper 1/2 a la mitad superior (derecha). Ahora pulse este botón y toque con ambas manos.

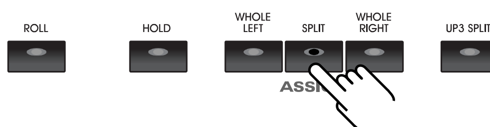


Lower 1/2 y/o M(anual) Bass   Upper 1/2

El punto de división se encuentra actualmente en la nota C4. Esta nota es la más grave de la sección de la derecha (Upper1 + Upper2).

Definir el punto de división del teclado

La manera más sencilla de cambiar el punto de división es manteniendo pulsado el botón ASSIGN [SPLIT], esperar a que su indicador empiece a parpadear, y pulsar una tecla en el teclado. Por último, suelte el botón [SPLIT].



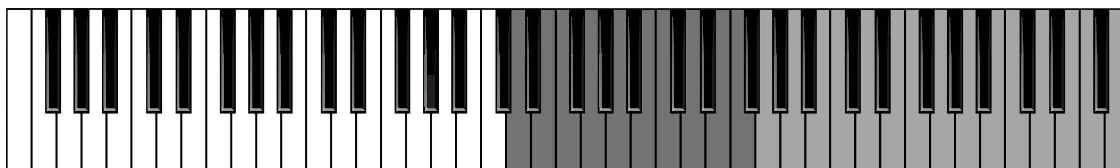
Mantenga pulsado este botón mientras pulsa una tecla

Esta nota pasa a ser la más grave de la sección de la derecha. Es posible ajustar el punto de división en cualquier tecla entre C3 y C6. Ésto puede parecer una limitación, pero en realidad es una manera de evitar que la sección de la izquierda o de la derecha no suene si el punto de división está ajustado demasiado hacia un extremo del teclado.

Puede utilizar superposiciones (Lower 1/2 + M.Bass y Upper1 + Upper2) a ambos lados del punto de división.

Upper 3 Split

Pero el G-1000 no se detiene aquí. Es posible programar una segunda división entre Upper1/2 y Upper 3. Para ello, pulse [UP3 SPLIT]. El punto de división por defecto está localizado en G5 (nota más grave de la parte Upper1/2).



El G-1000 permite tocar un mínimo de tres sonidos asignados a tres áreas independientes del teclado. Sobre estas áreas es posible seleccionar el área de reconocimiento de acordes del Arranger, es decir, la notas que se envían al Arranger (consulte la página 51).

El ajuste del punto de división UP3 funciona de la misma manera que para el punto de división principal: mantenga pulsado el botón [UP3 SPLIT], espere a que el indicador empiece a parpadear y pulse una tecla en el teclado. Por último, suelte el botón [UP3 SPLIT].

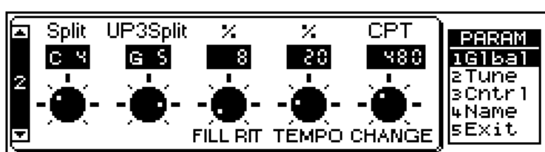
Nota: Upper 3 Split sólo funciona si la parte Upper 1 o Upper 2 está activa. Si desactiva Upper 1 y 2, no oirá el Tone asignado a Upper 1 o 2 ni tampoco el asignado a Upper 3. Es decir, es imposible programar una división en Upper sin utilizar el Tone de Upper 1 o 2. Ésta es la razón por la que el indicador [UP3 SPLIT] empieza a parpadear al desactivar Upper 1 y 2 cuando el modo UP3 SPLIT está activado.

Ajustar los puntos de división en la pantalla

Si lo desea, puede ver las notas que pasan a ser los puntos de división principal y de Upper 3 utilizando una función de pantalla:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.
Nota: Es probable que ahora no deba pulsar [F1] (Glbal). No obstante, recuerde que el G-1000 dispone de una función de memoria de página, por lo que de todas maneras es una buena idea pulsar [F1] de todas maneras.

2. Pulse [PAGE] ▼ para seleccionar la segunda página Global:

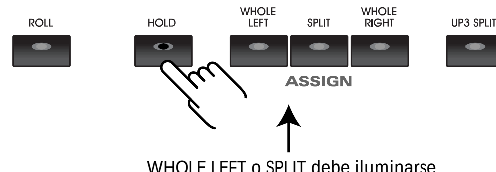


3. Utilice el mando [DRUMS/PART] para especificar el punto de división principal (*Split*, el punto de división entre las zonas izquierda y derecha). Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para especificar el punto de división UP3 (entre Upper 1/2 y Upper 3). El ajuste puede estar entre C#3 y C#6, es decir, un semitono más agudo que para el punto de división principal.

4. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.
Nota: Si está satisfecho con los puntos de división, guárdelos en una Memoria de Performance (consulte la página 23).

Keyboard Mode Hold

El G-1000 es un instrumento que permite cambiar muchos ajustes a tiempo real. Es posible disparar las partes Lower 1/2 y el Arranger de manera simultánea, pero seleccionar otro Estilo Musical normalmente implica levantar la mano izquierda del teclado. Si la función Keyboard Mode Hold no está activada en el modo Whole Left o Split, las partes Lower dejarán de sonar al soltar las teclas del área izquierda.



No obstante, si pulsa [HOLD] (el indicador se ilumina) las notas de las partes Lower siguen sonando hasta que toca otras notas en el área izquierda del teclado. Es aconsejable que la función Hold esté activada en todo momento.

Si las partes Lower y M.Bass están activadas, la función Hold sostiene las notas de Lower y M.Bass.

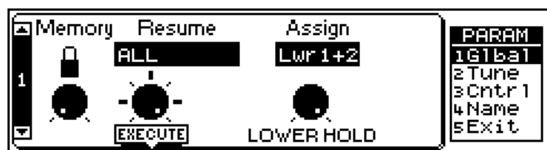
Asignar la función Lower Hold

El G-1000 ofrece dos partes Lower (1 y 2), por lo que también hay un parámetro que permite seleccionar si la función Keyboard Mode HOLD se aplicará sólo a la parte Lower 1 o a las partes Lower 1 *y* 2:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal) para seleccionar el nivel Global.

3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la primera página Global:



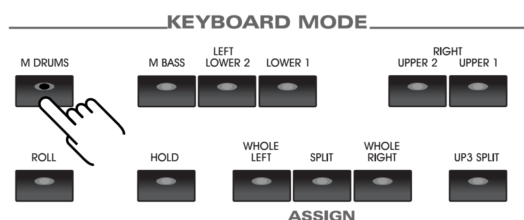
4. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar Lwr1 (Hold se aplica sólo a la parte Lower 1) o Lwr1+2.

Nota: La función Lower Hold también puede activarse y desactivarse con el pie. En este caso, también es posible sostener sólo la parte Lower 2 (lo cual no es posible al pulsar el botón KEYBOARD MODE [HOLD]). Consulte los detalles en la página 44.

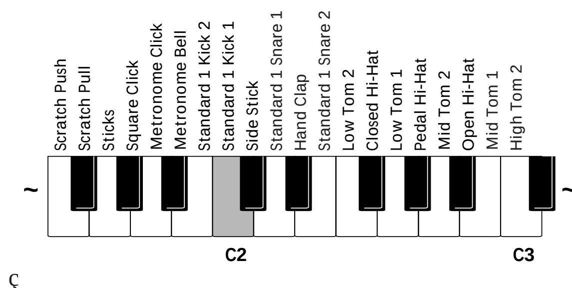
5. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Seleccionar la parte Manual Drums

Pulse el botón Keyboard Mode [M.DRUMS] para asignar una serie de sonidos de percusión (un *Grupo de Percusión*) a todo el teclado, con lo que se ignorará cualquier ajuste de Keyboard Mode que pueda haber definido previamente. Es decir, siempre que active la parte M.Drums, las demás partes a tiempo real (Upper 1/2/3, Lower 1/2 y M.Bass) no podrán utilizarse. Ésto se indica mediante el indicador intermitente de cualquier botón de parte de la sección Keyboard Mode que pueda haber pulsado (o que estaba iluminado) antes de seleccionar la Parte M. Drums.



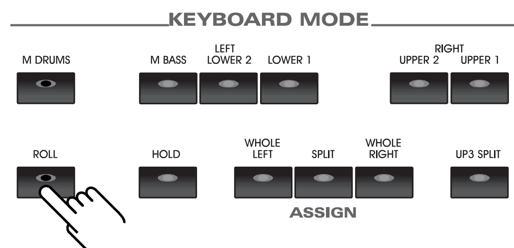
La parte M.Drums difiere de las demás partes a tiempo real por el hecho de que asigna sonidos diferentes a cada tecla. Si pulsa la tecla C2 (primer Do por la izquierda), oirá el sonido de un bombo. Si pulsa la tecla D2 (el Re a la derecha de Do 2) oirá el sonido de una caja, etc. Por consiguiente, no podrá tocar melodías en el modo Manual Drums. Observe la siguiente figura:



ç

Roll

La función Roll permite tocar unos redobles perfectos. Pulse el botón [ROLL] ahora (el indicador se ilumina) y mantenga pulsada cualquier tecla durante unos cinco segundos para ver lo que queremos decir. Es posible cambiar la resolución de la función Roll (consulte más adelante). Los redobles siempre se tocarán según el tempo que aparezca en la ventana de Tempo. Compruébelo cambiando el tempo con el dial [TEMPO].



Utilice la palanca Modulation (desplace la palanca hacia arriba) para modificar el volumen del redoble. Pruébelo.

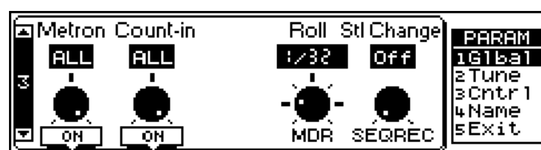
Ajustar la resolución (velocidad) del redoble

Tal como se ha indicado, es posible especificar el número de notas por tiempo para la función Roll. Ésto se conoce como la *resolución*. Siga los pasos que se detallan a continuación:

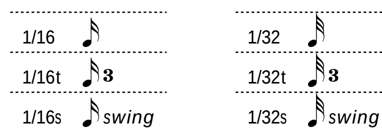
1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal) para seleccionar el nivel Global.

3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la tercera página Global:



4. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar la resolución deseada para la función Roll. Los ajustes posibles son los siguientes:



El valor por defecto es 1/32. Si selecciona un valor más corto, los redobles pueden sonar como una metralleta si el tempo es muy rápido. Especifique siempre la resolución después de ajustar el tempo del Estilo o de la canción, o cámbielo a un valor más apropiado si el ajuste no es el adecuado para producir unos redobles naturales.

5.2 Seleccionar Tones para las partes a tiempo real

El G-1000 se entrega con 1161 sonidos, o Tones, entre los que puede seleccionar. Estos Tones están divididos de la siguiente manera:

- Grupos (A~F): La unidad de clasificación más grande. Cada Grupo contiene todos los elementos siguientes.
- Bancos (1~8): Los Bancos son “familias de instrumentos” (como Metales, Percusión Cromática, etc.). Cada Banco contiene los siguientes elementos.
- Números (1~8): Los Números son instrumentos de una familia concreta (p.ej., trompeta, trombón, etc., del banco de los metales).
- Variaciones (1~…): Las Variaciones son normalmente sonidos relacionados con un instrumento en concreto (p.ej., trompeta con sordina).

Nota: La diferencia entre A/B, C/D y E/F es que los Grupos A y B contienen los sonidos del G-1000. Los Grupos C y D contienen los Tones compatibles con el G-800, y los Grupos E y F contienen los sonidos de los SC-55, MT-32/CM-64. Existen tres versiones de casi todos los Tones.

Notas acerca de la selección de Tones

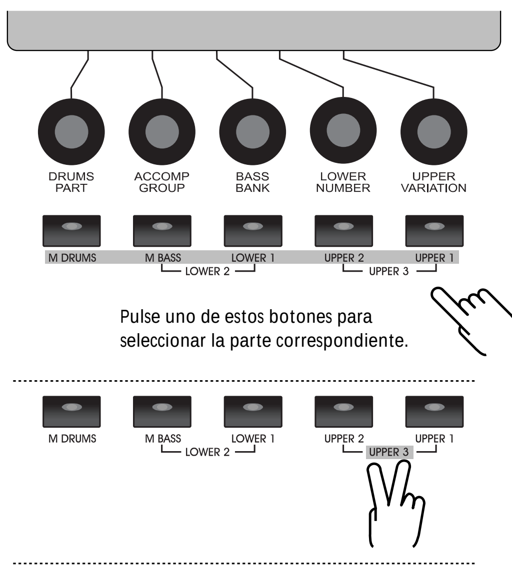
Seleccionar una parte para asignarle un Tone

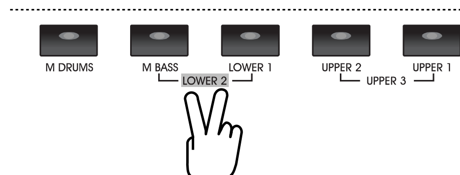
Nota: Consulte “Seleccionar un sonido para la mano derecha (Upper 1)” en la página 19 para los detalles acerca de la selección de Tones con los botones TONE/PERFORMANCE.

Para seleccionar Tones para las partes a tiempo real, en primer lugar pulse el botón Part Select correspondiente y a continuación utilice los botones de la sección TONE/PERFORMANCE. Mantenga pulsado el botón Part Select [UPPER1] y pulse [UPPER2] para acceder a la Parte Upper 3.

Mantenga pulsado Part Select [LOWER1] y pulse [M.BASS] para seleccionar el Tone de Lower 2.

Mantenga pulsado Part Select [M.DRUMS] y pulse [M.BASS] para seleccionar el Tone de MI.





Si sigue oyendo la parte Upper1 al tocar en el teclado, consulte “Seleccionar partes a tiempo real para tocar” en la página 33.

Nota: Puede seleccionar cualquier Tone que desee para estas partes (Upper 1/2/3, Lower 1/2, M.Bass). Sólo debe recordar que la parte M.Bass es monofónica cuando está superpuesta a la parte Lower.

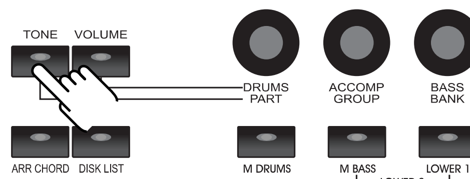
Nota: No es necesario seleccionar el Grupo si el siguiente Tone que va a seleccionar se encuentra en el mismo Grupo que el Tone actual.

Nota: Consulte “Efectos y Ecualizador” en la página 70 para la manera de aplicar efectos a los Tones seleccionados.

Seleccionar Tones utilizando los mandos

También es posible seleccionar Tones utilizando los mandos.

1. Pulse [TONE] en el extremo inferior izquierdo de la pantalla (el indicador se ilumina).



2. Seleccione la parte a la que desee asignar un Tone. Puede utilizar los botones Part Select o el mando [DRUMS/PART]. El mando permite seleccionar tanto las partes a tiempo real como las partes del Arranger (ADR, ABS, AC1~AC6), mientras que los botones Part Select sólo permiten acceder a las partes a tiempo real.

3. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar un Grupo.

Nota: Esta vez, la selección de Tone se realiza de manera inmediata. Al girar el mando [ACCOMP/GROUP] pasará al Tone del mismo Banco y Número dentro del nuevo Grupo seleccionado. Si selecciona Tones con los botones TONE/PERFORMANCE, el G-1000 siempre espera a que especifique un número de Tone antes de seleccionar este Tone (o su “mejor” Variación).

4. Utilice el mando [BASS/BANK] para cambiar a otro Banco.

5. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar otro número.

Nota: Al seleccionar un número con este mando se selecciona siempre el Tone Capital de la familia de Tones. Es decir, aquí el método “el mejor de” no está activado.

6. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar otra Variación.
Nota: También es posible utilizar una combinación de estos dos métodos (sección TONE/PERFORMANCE y mandos) para seleccionar Tones.

7. Vuelva a pulsar [TONE] para volver a la página Master.
Nota: La selección de Tones puede automatizarse utilizando Memorias de Performance (consulte la página 23).

Seleccionar Grupos de Percusión para la parte M.Drums

Para seleccionar Grupos de Percusión para la parte M.Drums, siga los pasos detallados a continuación:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [M.DRUMS] para asignar la parte M.Drums al teclado.

2. Pulse Part Select [M.DRUMS] para seleccionar la parte M.Drums para la edición.

3. Pulse el botón Tone/Performance [SELECT] para que se ilumine el indicador TONE.

4. Pulse un botón de número para seleccionar un Banco, y otro o el mismo botón de número para seleccionar un número.
Algunos bancos contienen sólo uno o dos Grupos de Percusión. El G-1000 es suficientemente listo como para ignorar cualquier selección errónea que pueda realizar aquí.

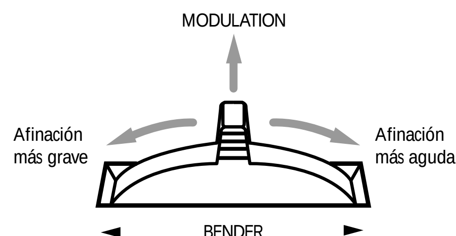
Los Grupos B, D y F contienen un Grupo de Percusión (los bancos B8, D8 y F8, el grupo CM-64/32L).

Nota: La selección de Tones y Grupos de Percusión (junto con muchos otros ajustes) puede guardarse en una Memoria de Performance (consulte la página 23).

5.3 Funciones de interpretación a tiempo real

El G-1000 también dispone de controladores y funciones para añadir expresión a lo que toque.

Pitch Bend y Modulación



Desplace la palanca BENDER/MODULATION hacia la derecha para que las notas que toque suenen más agudas, o hacia la izquierda para que suenen más graves. Suelte la palanca para volver a la afinación estándar.

Desplace la palanca hacia arriba para añadir vibrato a lo que toque (Modulation). Suelte la palanca para eliminar el vibrato.

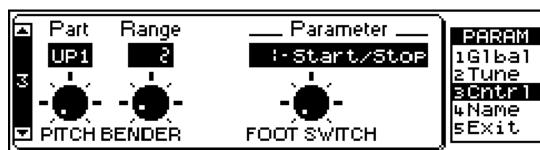
Pitch Bender (ajustar la función Pitch Bend)

Si lo desea, puede personalizar la respuesta a los mensajes de Pitch Bend de las partes a tiempo real del G-1000:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl) para seleccionar el nivel Control (Cntrl) del modo Parameter.

3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página 3:



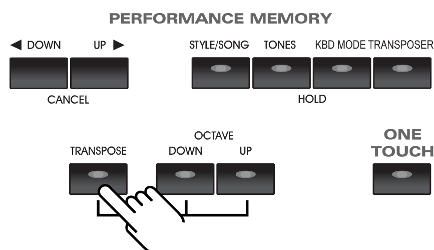
Part (UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS, MDR, MI): Este parámetro permite seleccionar la parte a tiempo real cuya gama de Pitch Bend desee ajustar. Aunque pueda parecer sorprendente, también es posible especificar una gama de Pitch Bend para la parte Manual Drums. Si selecciona un valor entre “2” y “7” podrá conseguir interesantes efectos que funcionarán muy bien para sonidos de tímpanos (del grupo C71 Orchestra), por ejemplo.

Range (0~24): Este parámetro se utiliza para especificar el desplazamiento máximo de la afinación que se conseguirá al desplazar la palanca Bender hasta el extremo izquierdo o derecho. Sólo existe un parámetro Range, por lo que éste se aplicará en ambas direcciones. Recuerde, no obstante, que el valor de Range puede ajustarse de manera individual para cada parte a tiempo real, por lo que debe tener cuidado de ajustar valores de Range musicalmente útiles. Seleccione “0” para las partes a tiempo real cuya afinación no deba cambiar como respuesta a los mensajes de Pitch Bend.

4. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.
Nota: El valor Range que ajuste aquí sólo será efectivo al desplazar la palanca Bender totalmente hacia la izquierda (afinación más grave) o hacia la derecha (afinación más aguda). La posiciones intermedias de la palanca producen los valores de Pitch Bend intermedios correspondientes.

Transposición

Si está acostumbrado a tocar una canción en un tono concreto, la función Transpose le ayudará a tocar en este tono al tiempo que suena en otro. Así, podrá acompañar a un cantante o a otro instrumento en un tono diferente al que utiliza normalmente sin necesidad de cambiar la digitación.



Nota: La transposición se aplica a todas las partes excepto a MDR (Manual Drums) y ADR (Accompaniment Drums).

Ajustar el intervalo de transposición a tiempo real

Para ajustar el intervalo de transposición a tiempo real, mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] (el indicador se ilumina) y pulse OCTAVE [UP] para definir una afinación más aguda, o OCTAVE [DOWN] para una afinación más grave. Cada pulsación equivale a un semitono.

Para transponer al tono de G, mantenga pulsado [TRANSPOSE] y pulse OCTAVE [UP] seis veces (o OCTAVE [DOWN] cinco veces). Es posible que se pregunte por qué debe pulsar [UP] seis veces y no siete (7 semitonos equivalen a una quinta perfecta). Ésto es debido a que el ajuste original para el intervalo de transposición es “+1”. La función Transpose no permite especificar “0” (es decir, ninguna transposición), por lo que, al transponer hacia abajo, pasará de “1” a “–1”, razón por la cual el tono G puede seleccionarse pulsando [DOWN] sólo cinco veces).

Si pulsa el botón [TRANSPOSE] podrá alternar entre el nuevo tono (indicador [TRANSPOSE] iluminado) y el tono normal (indicador [TRANSPOSE] apagado).

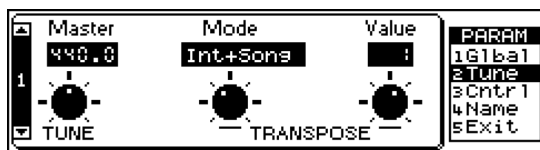
Ajustar el intervalo de transposición desde la pantalla

Si prefiere ajustar el intervalo de transposición de la manera “aprendida”, siga los pasos que se detallan a continuación:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F2] (Tune).

3. Si es necesario, utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la primera página Tune.



4. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar el intervalo de transposición (Value: –11~11).
Nota: No es posible seleccionar el valor de transposición “0”, ya que este “intervalo” (ninguna transposición) no tiene ningún sentido. Para volver al tono normal pulse el botón [TRANSPOSE] para que su indicador se apague.

5. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar las secciones que se transpondrán (Mode):
Int: Si el indicador [TRANSPOSE] se ilumina, sólo se transpondrán las partes a tiempo real y del Arranger.

Song: Sólo se transpondrán las partes de la canción.

MIDI: Si el indicador [TRANSPOSE] se ilumina, sólo se transpondrán las notas recibidas en MIDI IN A/B. De alguna manera, ésto es lo mismo que el parámetro Rx del modo MIDI (consulte la página 133).

Int+Song: Si el indicador [TRANSPOSE] se ilumina, se transpondrán las partes a tiempo real, las partes del Arranger y las partes de canción del Grabador.

Int+MIDI: Si el indicador [TRANSPOSE] se ilumina, se transpondrán las partes a tiempo real, las partes del Arranger y las notas recibidas en MIDI.

Song+MIDI: Si el indicador [TRANSPOSE] se ilumina, se transpondrán las partes de canción del Grabador y las notas recibidas en MIDI.

All: Se transpondrán todas las partes y todas las notas recibidas.

Tal como puede ver, la función Transpose es muy flexible. Las opciones *Int+Song* y *All* son probablemente las que seleccionará con mayor frecuencia. *Int* puede ser útil para transponer sólo las partes a tiempo real para poder tocar sobre una canción del Grabador en un tono pero sonar en el tono del cantante o del solista.

Nota: Las partes MDR y ADR no se transponen nunca. Cada tecla (nota) de las partes MDR/ADR está asignada a un sonido de percusión diferente. Por lo tanto, es aconsejable dejar las partes Manual y Accompaniment Drums aparte.

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Octave Up/Down

Los botones OCTAVE [UP] y [DOWN] permiten transponer las partes a tiempo real en intervalos de octava. Antes de poder aplicar un valor de desplazamiento de octava positivo (más aguda) o negativo (más grave) a una parte a tiempo real, deberá seleccionarla en la página Master utilizando su botón Part Select (consulte los detalles en la página 37).

Para transponer la parte Lower 1 a una octava más grave, por ejemplo, en primer lugar pulse Part Select [LOWER1] (el indicador se ilumina) y a continuación OCTAVE [DOWN] (el indicador se ilumina).

Después de ello, podrá pulsar otros botones Part Select para aplicar el mismo u otro desplazamiento de octava a otras partes a tiempo real. Es decir, el valor seleccionado se conservará incluso al seleccionar otra parte a tiempo real después de activar Octave Up o Down para una parte.

Nota: Esta función no es aplicable a la parte MI.

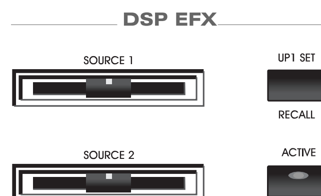
Nota: La parte MDR puede desplazarse tres octavas hacia abajo y dos hacia arriba (únicos valores posibles). Ésto es así para poder acceder a todas las notas del Grupo de Percusión.

Consejo: El valor seleccionado permanece en efecto al asignar otro Tone a una parte a tiempo real. Si no desea aplicar el mismo desplazamiento al nuevo Tone, deberá desactivar Octave Up o Down para la parte en cuestión.

Controlar el efecto de inserción (DSP EFX)

El G-1000 contiene un multiefector que puede asignarse a las partes a tiempo real. Es posible seleccionar un algoritmo y decidir la parte a tiempo real que utilizará el efecto. Al aplicar este efecto a una o varias partes a tiempo real también cambia la manera en que estas partes a tiempo real podrán utilizar los demás efectos (Reverb, Chorus, Delay y Equalizer), por lo que este efecto se conoce como un *efecto de inserción* (debido a que se inserta en la ruta de la señal). Consulte los detalles en la página 73.

La sección DSP EFX del panel frontal permite controlar dos aspectos del efecto de inserción a tiempo real, y así añadir más expresión a las partes que toque.



Pulse el botón [ACTIVE] para activar (el indicador se ilumina) o desactivar (el indicador se apaga) el efecto de inserción. Con ello también cambia la manera en que los demás efectos (incluyendo el ecualizador) tratan a las partes a tiempo real afectadas.

Los dos deslizadores SOURCE permiten controlar dos parámetros EFX a tiempo real. Estos parámetros están indicados por un asterisco (*) en la tabla de la pàgina 187. Pruébelos ahora para ver qué hacen. No obstante, recuerde que su función depende del algoritmo asignado al efecto de inserción.

La parte Upper1 se considera como la parte más importante, razón por la cual el efecto de inserción está vinculado a ella. Si pulsa el botón [*UP1 SET RECALL*], el G-1000 carga de manera automática el algoritmo del efecto de inserción vinculado al Tone asignado a la parte Upper1 (consulte la lista de la página 74). Ésta es una manera muy útil de seleccionar otro algoritmo sin utilizar las funciones del menú. No obstante, tenga en cuenta que no hay camino de vuelta. Después de pulsar [UP1 SET RECALL] una vez no podrá volver al algoritmo de efecto de inserción seleccionado previamente (a menos que vuelva a seleccionar la Memoria de Performance en cuestión).

Sensibilidad a la velocidad y cambio por velocidad

Evidentemente, el teclado del G-1000 también es sensible a la velocidad. Ésto permite controlar el timbre y el volumen de las partes a tiempo real variando la fuerza con que pulsa las teclas. Consulte en la página 52 la manera de controlar el Arranger con la velocidad.

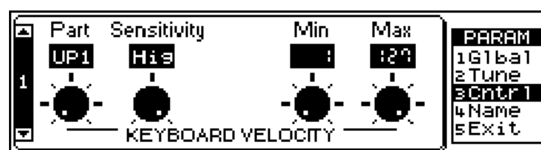
Los siguientes ajustes de velocidad sólo están disponibles para las partes a tiempo real (Upper1/2/3, Lower1/2, M.Bass y M.Drums). Se utilizan para especificar la sensibilidad a la velocidad y la gama de velocidad de la parte seleccionada.

Sensibilidad a la velocidad (del teclado)

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la primera página Control.



4. Empiece seleccionando la parte a tiempo real cuyos ajustes de velocidad desee cambiar ([DRUMS/PART]).

5. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar una curva de velocidad (aquí llamada *Sensibilidad*).
High: Seleccione este ajuste para una expresividad máxima: incluso las más pequeñas variaciones en la fuerza con que pulse las teclas producirán cambios audibles. El problema es, no obstante, que deberá pulsar las teclas con mucha fuerza para conseguir el volumen máximo. A pesar de todo, éste es el ajuste por defecto.

Medium: Sensibilidad media a la velocidad. La parte sigue respondiendo a los cambios en la velocidad, pero el volumen máximo se consigue más fácilmente que con High.

Low: Seleccione este ajuste si está acostumbrado a tocar en un órgano electrónico o si no desea que los cambios en la velocidad impliquen unos cambios importantes en el volumen.

Cambio por velocidad (Min y Max)

Los mandos [LOWER/NUMBER] y [UPPER/VARIATION] permiten especificar el valor de velocidad menor (Min) y mayor (Max) con el que se disparará la parte seleccionada.

Ésto, probablemente, sólo es útil si se aplica a las partes Upper1 y Upper2. *No cambie estos valores si no va a utilizar ninguna parte "complementaria"* ya que, en caso contrario, puede empezar a preguntarse por qué la parte Lower1, por ejemplo, sólo suena con valores de velocidad altos o bajos. Min y Max pueden utilizarse de manera muy eficaz para las partes Upper1 y Upper2, si superpone estas partes. Observe el siguiente ejemplo:

Parte	Min	Max	Sonido
Upper1	1	85	Mute trumpet
Upper2	86	127	Trumpet

Ambas partes deben estar activadas. Estos ajustes permiten disparar el sonido Mute Trumpet con valores de velocidad entre 1 y 85 (velocidad media a baja), mientras que cualquier velocidad superior a 86 sólo disparará el Tone asignado a Upper2. Es decir, estos ajustes implican que, en cualquier momento dado, sólo se oirá Upper 1 o 2.

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Aftertouch de canal

El G-1000 dispone de un teclado sensible al Aftertouch. Igual que la mayoría de instrumentos con Aftertouch, el G-1000 genera mensajes de Aftertouch de canal, lo que significa que se tranjsmitirá un valor de Aftertouch para cada canal MIDI (o parte).

El Aftertouch se genera al seguir pulsando una tecla con mayor fuerza después de tocar una nota. El efecto obtenido es normalmente similar al que se obtiene con la palanca BENDER/MODULATION: es posible cambiar la afinación, modificar el volumen, intensificar la modulación, etc.

En el caso del G-1000, no obstante (y ésta es una de las "novedades" anunciadas en la introducción), también es posible controlar el Arranger con la información de Aftertouch (consulte la página 50).

La información de Aftertouch sólo se recibirá en las siguientes partes: Upper 1/2 y Lower 1/2 (y, en el Arranger, evidentemente).

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl) para seleccionar el nivel Control (Cntrl) del modo Parameter.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la quinta página Control:



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la parte a tiempo real a la que desee asignar una función Aftertouch (UP1, UP2, LW1, o LW2).
Es posible ajustar Value de varios parámetros disponibles, de manera que Aftertouch permite controlar varios parámetros de manera simultánea.

Nota: Aftertouch sólo se aplica a las partes a tiempo real actualmente accesibles (ajuste Keyboard Mode, parte a tiempo real activada/desactivada, consulte la página 33).

Nota: Pulse Part Select [UPPER1] (Reset) para definir todos los ajustes Value de la parte a tiempo real seleccionada actualmente a "0".

5. Utilice el botón Part Select [M.DRUMS] para especificar si laparte a tiempo real especificada actualmente debe ejecutar (On) o no (Off) los mensajes de Aftertouch.

6. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar un parámetro, y el mando [UPPER/VARIATION] para especificar el valor deseado.

Parameter

Aftertouch sólo funciona en una dirección (es decir, genera valores positivos o negativos).

Nota: Si selecciona el parámetro 12-Arranger, el campo Part cambia a ARR. Ésto permite ajustar el efecto que puede tener el Aftertouch sobre el Arranger (consulte los detalles en la página 50).

Pitch (-24~24): Este parámetro tiene el mismo efecto que la función Pitch Bend. Permite desafinar las notas que toca incluso más allá del valor de gama de Pitch Bend especificado (consulte la página 38).

TVF Cutoff (–64~63): Si ajusta un valor positivo o negativo para este parámetro significa que la frecuencia de corte del Tone asignado a la parte seleccionada puede subirse o bajarse.

Nota: Según el valor que ajuste para TVF Cutoff (consulte la página 76), unos ajustes positivos o negativos muy altos pueden no tener ningún efecto audible. Ésto también ocurre con los Tones cuya frecuencia de corte ya está predefinida al valor máximo.

Amplitude (–64~63): Si ajusta un valor positivo o negativo para este parámetro podrá subir o bajar el volumen de la parte seleccionada utilizando el Aftertouch.

Nota: Aquí tampoco es posible subir (o bajar) el volumen más allá de "127" (o "0"). si el volumen de la parte en cuestión ya está ajustado a "127" (o a "0"), el Aftertouch no producirá ningún efecto audible.

LFO1 Rate (–64~63): Este parámetro permite aumentar o reducir la velocidad de modulación de LFO1. Utilice esta función junto con el eje Modulation de la palanca

Bender/Modulation, o para cambiar la velocidad de la modulación automática predefinida.

LFO1 Pitch (0~127): Este parámetro permite añadir modulación de la afinación utilizando la función Aftertouch. La modulación de la afinación también se conoce como vibrato.

LFO1 TVF (0~127): Este parámetro permite añadir modulación de la frecuencia de corte con el Aftertouch. Ésto también se conoce como WahWah.

LFO1 TVA (0~127): Este parámetro permite añadir modulación de la amplitud utilizando la función Extra Bender. Ésto también se conoce como trémolo.

LFO2 Rate, LFO2 Pitch, LFO2 TVF, LFO2 TVA: La misma gama de ajustes y el mismo significado que los parámetros LFO1 correspondientes. Tenga en cuenta que no todos los Tones utilizan un segundo LFO, razón por la cual estos ajustes no siempre dan los resultados deseados.

Nota: Excepto para Rate, los parámetros LFO son ajustes absolutos que no afectan a los valores existentes. Ésto explica por qué la gama de ajustes es 0~127 y no –64~63. Utilice estos parámetros (Pitch~TVA) para añadir un nuevo aspecto al Tone seleccionado.

Nota: Igual que los parámetros de Parte (consulte la página 76), los ajustes de Aftertouch se aplican a la parte a tiempo real en cuestión, con lo que al seleccionar otro Tone para esta parte los ajustes de Value (consulte más adelante) no se reinician a "0".

VALUE: Aquí es donde debe ajustar el valor del parámetro seleccionado actualmente. Tal como ya se ha explicado más arriba, puede ajustar Value de todos los parámetros disponibles (pero actualmente invisibles).

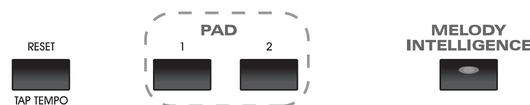
7. Pulse Part Select [UPPER1] para ajustar todos los valores a 0 para la parte a tiempo real seleccionada actualmente. (Todas las opciones 1~11 se reiniciarán a Value= 0, pero sólo para la Parte cuyo nombre aparezca bajo Part).

8. Si no desea controlar la parte seleccionada actualmente mediante el Aftertouch, pulse Part Select [M.DRUMS] para seleccionar Off. (Vuelva a pulsarlo para seleccionar On de nuevo.)

9. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Los botones Pad

[PAD1] y [PAD2] son botones asignables que puede utilizar para realizar cambios muy sutiles o muy drásticos simplemente pulsando un botón. Por defecto, estos botones están ajustados para controlar la función Rotary S/F (PAD1) y KBD Exc Upp1/2 (PAD2).



1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl) para seleccionar el nivel Control (Cntrl) del modo Parameter.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la sexta página Parameter Control:



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para asignar una función al botón [PAD1], y [UPPER/VARIATION] para asignar una función al botón [PAD2].

Rotary S/F: El botón PAD puede utilizarse para alternar entre las velocidades rápida y lenta del efecto Rotary.

Nota: El efecto Rotary está disponible en los siguientes algoritmos EFX: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar y 88 PH/Rotar.

Punch In/Out: El botón PAD puede utilizarse para iniciar y detener la grabación por pinchado mientras el secuenciador está en marcha. Consulte los detalles en la página 88.

Metron On/Off: El botón PAD puede utilizarse para activar o desactivar el metrónomo.

ContIn On/Off: El botón PAD puede utilizarse para activar o desactivar la función Count In (consulte la página 46).

Tap Tempo: El botón PAD puede utilizarse para especificar el tempo pulsando el botón varias veces. Es la misma función que la asignada al botón [RESET/TAP TEMPO] (consulte la página 56), excepto en que está siempre disponible, mientras que el botón [RESET/TAP TEMPO] sólo ejecuta esta función cuando el Arranger está parado.

Arranger Hold: Permite activar y desactivar la función Arranger Hold. Consulte los detalles en la página 52.

DynArr On/Off: Permite activar y desactivar la función Dynamic Arranger. Consulte los detalles en la página 52.

Up1/2 Scale: Permite activar y desactivar la función Keyboard Scale (consulte la página 80).

Kbd Exc UP1/UP2: Permite desactivar la parte Upper 1 y activar Upper 2, y viceversa.

Kbd Exc LW1/LW2: Permite desactivar la parte Lower 1 y activar Lower2, y viceversa.

Nota: Si ni LOWER 1 ni LOWER 2 están activadas al pulsar por primera vez el botón PAD, una de ellas se activará. No obstante, el resultado sólo será audible al seleccionar el modo Assign WHOLE LEFT o SPLIT. En caso contrario, el indicador Keyboard Mode LOWER en cuestión sólo parpadeará. Consulte la explicación en "Whole Left" de la página 34.

Kbd Arr/Bass: Permite ajustar el parámetro Arranger Chord a "Off" (reconocimiento de acordes y reconocimiento de ABS desactivados, consulte la página 51) y, al mismo tiempo, seleccionar el modo Assign Split y activar la parte M.Bass (consulte la página 34) – y viceversa.

Nota: Si pulsa el botón PAD al que ha asignado esta función no significa que el Arranger se detenga. Si ha activado la función Arr Hold (consulte la página 52), el último acorde reconocido seguirá sonando, por lo que la parte M.Bass puede ahogarse en el acompañamiento. Por lo tanto, es aconsejable asignar la función "Arranger Hold" (consulte más arriba) al otro botón PAD o la función "Arr/MBass" al conmutador de pedal (consulte la página 44). Entonces podrá desactivar la función Arranger Hold, de manera que el Arranger sólo tocará el patrón de percusión del Estilo Musical seleccionado.

Piano/Standard: Si pulsa el botón PAD podrá alternar entre los modos *Standard* y *PianoStl Arranger Chord*. Al seleccionar el primero, el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 51) se ajusta de manera automática a *Left*. Cuando cambie a PianoStl, el área de reconocimiento de acordes se ajusta de manera automática a *Whole*. Además, Keyboard Mode está ajustado a Assign WHOLE RIGHT, y la parte Upper 1 se activa (si estaba desactivada).

Nota: Puede comprobar estas funciones de PAD pulsando [ARR CHORD] en la parte inferior izquierda de la pantalla. Observe el parámetro Arr Chord, así como el menú de funciones, mientras pulse el botón PAD en cuestión.

Pedal Sustain (Hold)

La función Hold puede utilizarse para las siguientes partes de manera individual o combinada: Upper 1/2/3, Lower 1/2 y M.Bass, siempre que seleccione el modo WHOLE LEFT o WHOLE RIGHT. En el modo SPLIT, la función Hold del pedal sustain sólo funciona para la parte de más a la derecha. Si Upper 1 y 2 están superpuestas, el efecto Hold se aplicará a ambas. en el modo UP3 Split (consulte la página 35) el efecto Hold también se aplicará a la parte Upper 3.

Nota: No olvide conectar un conmutador de pedal DP-2, DP-6 o BOSS FS-5U opcional al jack SUSTAIN FOOTSWITCH.

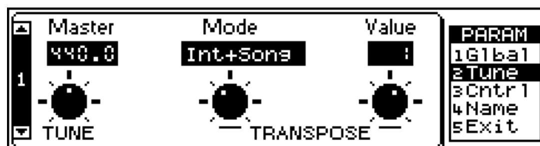
Master Tune

Ésta no es en realidad una función de interpretación, pero permite afinar el G-1000 a instrumentos acústicos que no pueden afinarse.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F2] (Tune).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la primera página Tune.



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para afinar el G-1000 al instrumento acústico (415.3Hz~466.2Hz). El valor que aparece (440.0Hz) es la afinación estándar para la nota A4.

Nota: El ajuste Master puede guardarse en una Memoria de Performance junto con otros ajustes del panel, por lo que podrá volver de manera instantánea a la afinación "del grabador" (los grabadores son unos instrumentos famosos por su "desafinación", pero los oboés son también muy difíciles de afinar).

5. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Conmutador de pedal asignable

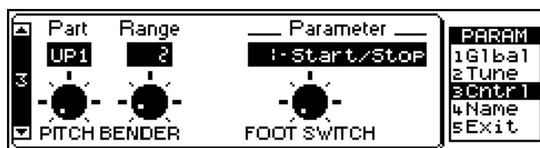
Puede conectar un conmutador de pedal DP-2, DP-6 o BOSS FS-5U opcional al jack FOOTSWITCH y utilizarlo para ejecutar diferentes funciones. Si no cambia el ajuste original, este conmutador de pedal permite iniciar y detener la reproducción del Arranger.

La asignación Footswitch puede guardar en una Memoria de Performance.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl) para seleccionar el nivel Control (Cntrl) del modo Parameter.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la tercera página Control:



A continuación encontrará las funciones que puede ejecutar el DP-2, DP-6 o BOSS FS-5U opcional conectado al jack FOOT SWITCH:

Start/Stop: Inicia y detiene la reproducción del Arranger. La misma función que el botón [START/STOP].

Play/Stop: Inicia y detiene el Grabador. La misma función que el botón [PLAY►/STOP■] del Grabador.

Intro: Selecciona la Introducción del Tipo de Estilo actual durante la reproducción del Arranger. La misma función que [INTRO].

Ending: Selecciona el Final del Tipo de Estilo actual (Básico o Avanzado). La misma función que [ENDING].

FO/FV: Dispara el relleno A Original o A Variación, según si la división activa actualmente es la Original o la de Variación. Al terminar el Relleno, el Arranger tocará la División seleccionada por el Relleno.

Fill Prev: La misma función que el botón FILL IN [TO PREVIOUS] (consulte "Transiciones musicales" en la página 21).

Bsc/Adv: Selecciona el tipo Básico (Bsc) o Avanzado (Adv), según el que estaba activo en el momento de pulsar el conmutador de pedal. La misma función que Arranger [TYPE].

Org/Var: Selecciona la División Original o de Variación del Tipo activo actualmente, según la que estaba activa en el momento de pulsar el conmutador de pedal. La misma función que [DIVISION].

Inversion: Activa y desactiva la función Bass Inversion (consulte la página 52).

Arr/M.Bass: La misma función que KBD Arr/MBass para los botones PAD (consulte los detalles en la página 43).

PianoSt/Stand: La misma función que Piano/Standard para los botones PAD (consulte la página 43).

Rotary Slow/Fast: Permite seleccionar la velocidad lenta o rápida del efecto Rotary. Ésto sólo funciona si está utilizando el efecto Rotary, evidentemente.

Nota: El efecto Rotary está disponible en los siguientes algoritmos EFX: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar y 88 PH/Rotar.

UP1/2 Scale: Permite activar y desactivar la función Keyboard Scale (consulte la página 80).

ArrChr Off: Permite activar y desactivar el reconocimiento de acordes. Si está desactivado, las notas que toque en el área de reconocimiento de acordes del teclado no harán que el Arranger toque otro acorde. Muy adecuado para arpegios de piano largos. Consulte los detalles en la página 51.

Prf Up: Selecciona la siguiente Memoria de Performance (i.e. A12 si la actual es A11).

Nota: Tenga en cuenta que la función del conmutador de pedal puede guardarse en una Memoria de Performance, por lo que la memoria que seleccione con el conmutador de pedal en el modo Prf Up puede contener otra asignación. En este caso, ya no podrá seleccionar la siguiente Memoria de Performance (es decir, A13) con el pedal.

Prf Down: Selecciona la Memoria de Performance previa (es decir, C88 si la actual es A11). Consulte la nota anterior.

Punch I/O: El conmutador de pedal puede utilizarse para iniciar y detener la grabación por pinchado del secuenciador del G-1000 (consulte la página 88).

Fade Out: Inicia el fundido de salida. La misma función que [FADE OUT/IN] del panel frontal.

Portamento: Activa y desactiva la función Portamento (consulte la página 79).

Soft: En este caso, el conmutador de pedal actúa como un pedal celeste (un pedal de los pianos de cola y digitales que reduce el volumen).

Nota: Esta función sólo se aplica a las partes a tiempo real.

Sostenuto: Es este caso, el conmutador de pedal actúa como un pedal Sostenuto (otro pedal que se encuentra en los pedales de cola y digitales y que permite sostener sólo las notas que toca en el momento de pulsar el pedal).

Nota: Esta función sólo se aplica a las partes a tiempo real.

Hold: El conmutador de pedal tiene la misma función que un DP-2, DP-6 o BOSS FS-5U conectado al jack SUSTAIN FOOTSWITCH.

Tenga en cuenta la opciones Soft y Sostenuto, así como la posibilidad de seleccionar Hold. Aunque ya existe un jack SUSTAIN FOOTSWITCH específico para este fin, puede seleccionar Hold para algunas Memorias de Performance ya que con ello ahorrará dinero comprando sólo un DP-2, DP-6 o BOSS FS-5U. El problema es que al seleccionar Hold no puede asignarse ninguna otra opción al conmutador de pedal. Algunas funciones, no obstante, también pueden asignarse a un botón PAD (consulte la página 42).

Hold LW1: En este caso, el conmutador de pedal ejecuta la misma función que el botón KEYBOARD MODE [HOLD] cuando éste está asignado a la parte Lower 1 (consulte también la página 35).

Hold LW2: El conmutador de pedal ejecuta la misma función que el botón KEYBOARD MODE [HOLD]. Aquí, no obstante, sólo se aplica a la parte Lower 2, una función no disponible desde el panel frontal.

Hold LW 1–2: El conmutador de pedal ejecuta la misma función que el botón KEYBOARD MODE [HOLD] cuando éste está asignado a las partes Lower 1 y 2.

Expresión (Pedal)

Un pedal de expresión EV-5 o BOSS FV-300L opcional conectado al jack FOOT PEDAL permite controlar el volumen de todas las partes con el pie. Es posible invertir el efecto del pedal de expresión y especificar que ciertas partes no estén controladas por éste.

Además, puede utilizar este pedal para controlar los parámetros EFX, en cuyo caso la función de expresión

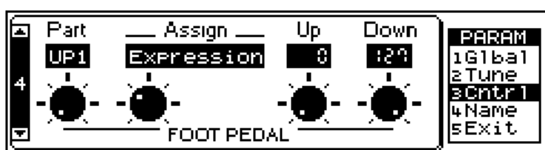
dejará de estar disponible para otras partes a tiempo real.

Para asignar la función deseada al pedal, siga los pasos que se detallan a continuación:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl) para seleccionar el nivel Control (Cntrl) del modo Parameter.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la cuarta página Control:



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la parte deseada (incluyendo la parte MI). Ésto sólo es posible si selecciona *Off* o *Expression* para el parámetro Assign. En caso contrario, *Part* está ajustado a All y no puede cambiarse.

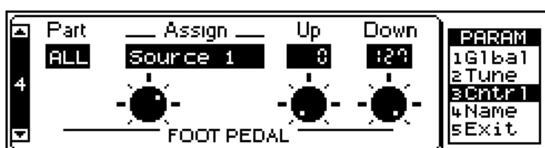
5. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar una opción.
Off significa que la parte a tiempo real en cuestión no puede controlarse con el pedal conectado al jack FOOT PEDAL.

Expression: El pedal permite controlar el volumen de las partes seleccionadas con el pie. El ajuste por defecto del G-1000 define que todas las partes se verán afectadas por la posición del pedal de expresión opcional.

La función Expression también puede utilizarse para algunos efectos muy interesantes. En lugar de alternar entre Upper1 y Upper2 variando la velocidad (consulte la página 41), lo cual requiere una considerable "precisión de pulsación", puede invertir la respuesta de Upper2 al pedal de expresión, de manera que Upper1 no suene cuando lo haga Upper2 y viceversa.

Nota: La función Expression también se aplica a las partes del Arranger. Si desea que una parte en concreto no se vea afectada por el pedal, ajuste Up y Down a "127".

Source 1 y Source 2: El pedal ejecuta la misma función que los deslizadores DSP EFFECTS [SOURCE 1] y SOURCE 2]. Source 1 y 2 se aplican a todas las partes a tiempo real que utilicen el efecto de inserción (consulte la página 73). en este caso, la pantalla tiene el siguiente aspecto (Part= ALL, y ningún otro botón de pantalla para *Part*):



6. Utilice los mandos [LOWER/NUMBER] y [UPPER/VARIATION] para especificar el volumen o el valor del parámetro de efecto que se obtendrá al pulsar el pedal de expresión (Down) o al soltarlo (Up).
No es necesario especificar "0" para la posición Up. Si selecciona cualquier otro valor se reducirá el volumen o la profundidad del efecto de esta parte hasta el valor de "Up". Del mismo modo, no es necesario especificar "127" como valor máximo.

Nota: Si selecciona Expression, los valores Down y Up representan los valores de Expresión MIDI (CC11).

7. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Metrónomo

El G-1000 dispone de dos funciones de metrónomo. La primera es el metrónomo cuya señal se envía desde el jack METRONOME OUT, al cual puede conectar unos auriculares estéreo para que el batería no tenga problemas de temporización. El metrónomo se oirá cada vez que utilice el Arranger o el Grabador (para la reproducción).

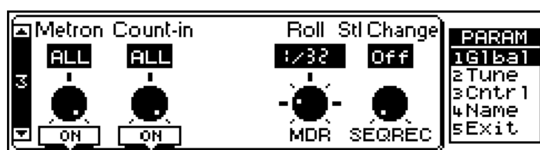
Si desea oír el metrónomo sin conectar unos auriculares al jack METRONOME OUT (que sólo envía la señal del metrónomo), siga los pasos que se detallan a continuación:

Salida del metrónomo (Metron)

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la tercera página Global.



Nota: El metrónomo del Estilo de Usuario puede programarse por separado.

4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la salida.
MDR: El metrónomo utiliza el sonido Stick de la parte M.Drums, lo cual significa que se transmitirá a la salida asignada a esta parte (consulte también la página 75).

EXT: El sonido de la claqueta (campana para el tiempo fuerte y claqueta para los demás tiempos) se envía a la salida del metrónomo del panel posterior.

ALL: El sonido de la claqueta se envía a la salida del metrónomo y al Grupo de Percusión actual.

5. Utilice el botón Part Select [M.DRUMS] para activar o desactivar el metrónomo "general".

Count-In

Este parámetro especifica la salida a la que se envía el sonido de la claqueta. Las claquetas pueden utilizarse en los modos Arranger y del Grabador (para oír un compás antes de iniciar la reproducción), y se utilizan siempre en el modo de grabación de Estilos de Usuario. Las opciones son las mismas que para *Metron*.

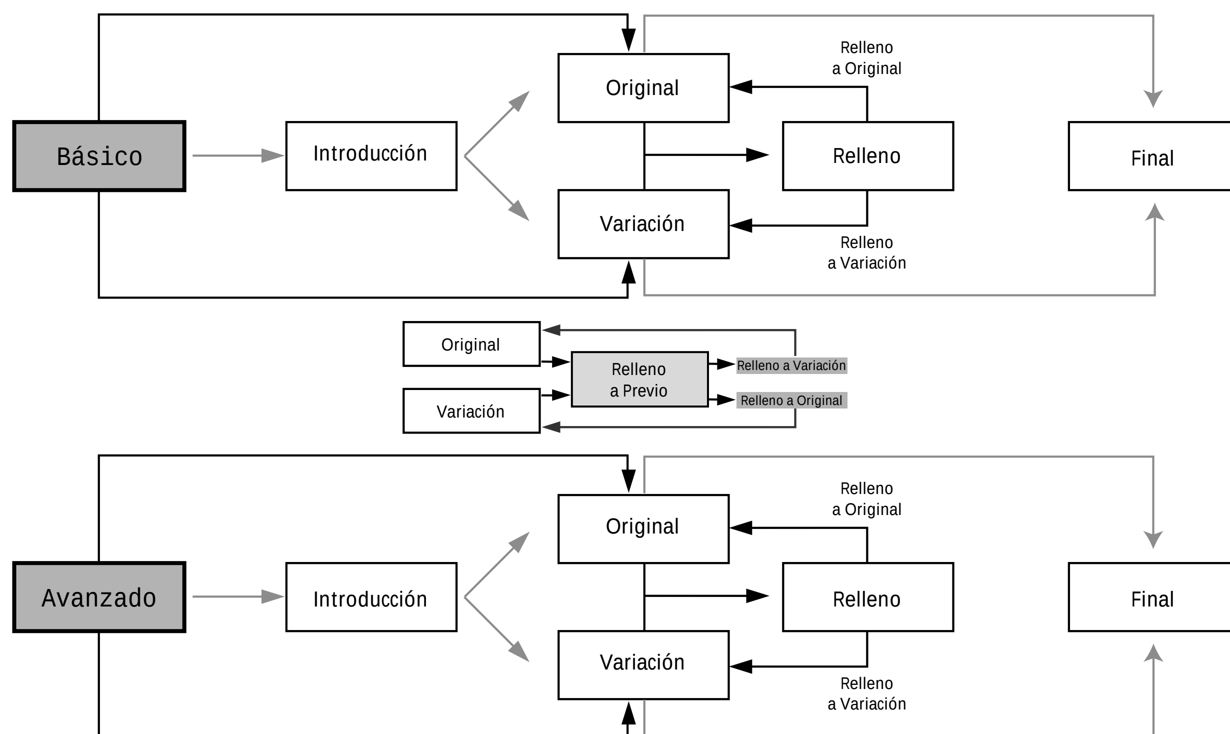
6. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el modo de claqueta, y el botón [M.BASS] para activar o desactivar la función de claqueta.

7. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

6. Tocar con acompañamiento–Arranger

6.1 El Arranger y los Estilos Musicales

Imagine los Estilos Musicales del Arranger como su banda de acompañamiento. El G-1000 puede incluso tocar varias “versiones” de un acompañamiento concreto. Todo lo que debe hacer es tener claro el tipo de música que desea tocar, y seleccionar el Estilo Musical apropiado. Puede seleccionar el número de compases que habrá en cada parte de la canción y la manera en que se acompañarán la melodía y/o el solo.



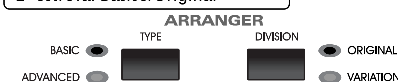
Cada cuadro blanco de la figura anterior se conoce como una División. Aunque aquí es probable que no necesite esta palabra, la ayudará a comprender la manera de programar los Estilos propios. Una División es *una* versión del acompañamiento (o Estilo Musical) seleccionado. Como puede ver, existen dos niveles (llamados *Tipos*): Básico y Avanzado, cada uno de los cuales con dos divisiones llamadas Original y Variación.

Tal como su nombre implica, Básico es el nivel de acompañamiento “normal”, con los ingredientes básicos de un acompañamiento profesional. El nivel Avanzado, por otro lado, puede contener otra versión del Estilo Musical seleccionado o simplemente una versión más elaborada. En ambos niveles (Básico y Avanzado) es posible seleccionar entre el acompañamiento Original y una alternativa (llamada Variación). Esta última añade normalmente una o dos partes al acompañamiento actual, por ejemplo trompetas normales en lugar de trompetas con sordina.

Si desea que el acompañamiento sea cada vez más complejo a medida que avanza la canción, puede seguir la siguiente secuencia:

ESTRUCTURA TÍPICA DE UNA CANCIÓN

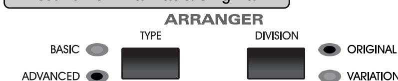
1ª estrofa: Básico/Original



2ª estrofa: Básico/Variación



1r estribillo: Avanzado/Original



3ª estrofa: Básico/Variación



2º estribillo: Avanzado/Variación



Existen otros acompañamientos que permiten refinar el acompañamiento. En lugar de cambiar de golpe a Avanzado / Original, puede tocar una pequeña transición para anunciar una nueva parte de la canción. Ésta es la función de los botones Fill In [TO VARIATION], [TO ORIGINAL] y Fill In [TO PREVIOUS].

Consulte en “Funciones de los Estilos Musicales” las demás divisiones y funciones de los Estilos Musicales que puede utilizar para crear unos acompañamientos profesionales.

Partes del Arranger

Cada acompañamiento (o Estilo Musical) puede estar formado por hasta ocho partes:

A. Drums (o ADR): Percusión de Acompañamiento. Esta parte se encarga del ritmo. Dispara los sonidos de batería y de percusión del Grupo de Percusión asignado a la parte ADR.

A. Bass (o ABS): Bajo de Acompañamiento. Esta parte toca la línea de bajo del Estilo Musical seleccionado.

Ac1~Ac6: Éstas son las partes de acompañamiento melódico. Según el Estilo Musical seleccionado, sólo algunas de ellas tocarán algo, que puede ser desde una línea de piano, una línea de guitarra o una línea de órgano hasta una línea de sintetizador. No todas las partes de acompañamiento tocan acordes.

Las partes ABS y Ac se basan en la información de acorde o de nota que toca en el área de reconocimiento de acordes, es decir, la zona del teclado asignada al Arranger en la página Arranger Chord (ARR CHORD).

Si inicia el Arranger sin tocar un acorde en el área de reconocimiento de acordes, sólo oirá la percusión del Estilo Musical seleccionado. En la mayoría de los casos, no obstante, el G-1000 ya tiene un acorde memorizado, por lo que ya se oirá el acompañamiento completo.

6.2 Funciones de los Estilos Musicales



Iniciar un Estilo Musical

Los Estilos Musicales pueden iniciarse de varias maneras:

1. Pulse el botón [START/STOP] (el indicador se ilumina) para iniciar el Arranger al mismo tiempo.
O BIEN:

2. Detenga la reproducción del Estilo actual (consulte más adelante) y pulse el botón [INTRO] (el indicador se ilumina) para iniciar la reproducción del Estilo con una introducción musical.
La longitud de la introducción depende del Estilo seleccionado. Al final de la Introducción, el Arranger empieza a tocar la división del Estilo Musical seleccionada mientras sonaba la Introducción. Es decir, puede seleccionar el Tipo (Básico, Avanzado) y la División (Original, Variación) que desee oír al terminar la Introducción.

O BIEN:

3. Pulse el botón [SYNCHRO] para que el indicador START se ilumine, y toque un acorde (o sólo una nota en el modo Intelligent, consulte la página 51). El Arranger empezará a sonar en el momento en que toque una nota en el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 51).
Nota: No toque cambios de acordes mientras esté sonando la introducción. A diferencia de los patrones “normales” (Básico, Avanzado, Original, Variación), los patrones de Introducción contienen normalmente cambios de acordes. El reconocimiento de acordes no se desactiva durante la reproducción de la Introducción, por lo que el principio de la canción podría pasar de un tono a otro.

4. Otra manera de iniciar la reproducción sería utilizando la función Fade In (consulte la página 54).

Detener un Estilo Musical

Existen tres maneras de detener la reproducción de un Estilo Musical:

1. Pulse el botón [START/STOP] para detener la reproducción de manera inmediata.

2. Pulse [ENDING] (el indicador parpadea) para activar la función Ending. El patrón de Final (o coda) empezará al principio del siguiente compás (siguiente tiempo fuerte).
Nota: No toque cambios de acordes mientras esté sonando el final. A diferencia de los patrones “normales” (Básico, Avanzado, Original, Variación), los patrones de final contienen normalmente cambios de acordes. El reconocimiento de acordes no se desactiva durante la reproducción del Final, por lo que el final de la canción podría pasar de un tono a otro.

3. Pulse [SYNCHRO] para que el indicador STOP se ilumine (ya sea con o sin el indicador START) y suelte todas la teclas del área de reconocimiento de acordes del teclado. El acompañamiento se detiene inmediatamente.

No hay necesidad de reiniciar la reproducción del Estilo manualmente si también activa Sync Start (el indicador START debe estar iluminado).

Nota: Otra manera de terminar una canción sería utilizando la función Fade Out (consulte la página 54).

Seleccionar otra división del Estilo

Tal como ya se ha explicado, es posible "profesionalizar" la interpretación con el Arranger seleccionando diferentes patrones de accompañamiento. Los TIPOS y DIVISIONES que puede seleccionar son:

Básico, Avanzado, Original y Variación

Para seleccionar la versión Básica, pulse el botón [TYPE] para que se ilumine el indicador BASIC. Vuelva a pulsarlo para seleccionar ADVANCED (el indicador se ilumina).

Nota: Sólo puede estar activo uno de estos dos niveles a la vez. Al seleccionar BASIC se apagará ADVANCED y viceversa.

Pulse el botón [DIVISION] para seleccionar ORIGINAL (el acompañamiento Básico "normal").Tal como ya se ha explicado, Básico/Original es el más simple de los cuatro patrones posibles. El segundo nivel de acompañamiento es Variación con el modo Básico activado. El mismo sistema también se aplica al nivel Avanzado, lo que da un total de cuatro acompañamientos para cada Estilo Musical (multiplicado por tres, consulte el siguiente párrafo).

Mayor, menor, séptima (M, m, 7)

Ésta es una división de Estilo "invisible" del G-1000. Con el tiempo verá que los patrones de Introducción y de Final de un Estilo Musical cambian según el acorde que toca. Existen tres posibilidades:

Antes de proseguir, seleccione el Estilo Musical A44 8B Pop4 (consulte en la página 18 los detalles completos acerca de la sección de Estilos). Pulse [INTRO] y [SYNCHRO] para que se ilumine el indicador START. Seleccione el nivel ADVANCED. Empiece tocando un acorde mayor, detenga la reproducción del Arranger, y a continuación toque un acorde menor, detenga la reproducción del Arranger y toque un acorde de séptima. Deberá pulsar [INTRO] cada vez.

Mayor (M): Reproduce el primer nivel de acompañamiento (acorde mayor).

Menor (m): Reproduce el segundo nivel de acompañamiento. Después de tocar un acorde de Do mayor y detener el Arranger,vuelva a pulsar [INTRO] y toque un acorde de Do menor.

Séptima (7): Cada vez que toque un acorde de séptima se activará otro nivel de acompañamiento. Pruébelo tocando primero un acorde mayor y a continuación un acorde de séptima.

Es decir, el número de algunas divisiones (como las Introducciones y los Finales) se multiplica por tres.

Nota: El G-1000 dispone de una función que permite asignar libremente diferentes tipos de acordes (7/5, dim etc.) a uno de estos niveles (consulte la página 78).

Funciones de relleno complementarias: Fill In Half Bar y Fill In Rit

Consulte en "Transiciones musicales" de la página 21 la manera de utilizar los botones FILL IN. Algunas canciones pop con un compás de 4/4 contienen compases que sólo duran dos tiempos. La posición habitual para estos compases es entre la primera y la segunda estrofa. Otra posición favorita de estos "medios" compases es al final de un estribillo o de un punte. El G-1000 permite reproducir fielmente estas "anomalías". Pulse Fill In [HALF BAR] (el indicador se ilumina) para activar la función Half Bar. Con ello no cambiará la reproducción del Estilo de manera inmediata. Sólo cuando pulse [TO ORIGINAL] o [TO VARIATION] con la función Half Bar activada se tocará un relleno con la mitad del número de tiempos del relleno seleccionado.



El botón [RIT], por otro lado, es probablemente más adecuado para baladas. Hace que el siguiente relleno (To Original, To Variation o To previous) reduzca el tempo ("ritardando"). Intente utilizar esta función ahora: pulse [RIT] (el indicador se ilumina) y [TO ORIGINAL], [TO VARIATION] o [TO PREVIOUS]. Observe la ventana de tempo.

El tempo se desacelerará durante el relleno. Al final del relleno, el Estilo volverá al tempo fijado previamente (ésto se conoce como "a tempo").

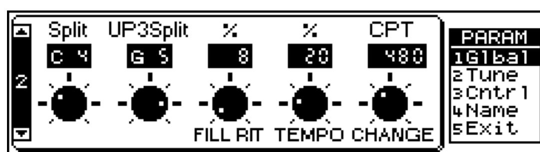
Valor de Fill Rit

El valor Fill Rit permite especificar el grado de "ritardando" durante la reproducción de un relleno (To Original o To Variation). El valor Fill Rit sólo se utiliza cuando el indicador FILL [RIT] está iluminado.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param] para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página Global.



4. Utilice el mando [BASS/BANK] para especificar el valor de Fill Rit.
Cuanto más alto sea el valor, más pronunciado será el ritardando de la función Fill Rit.

5. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Introducción y final

Mientras el Estilo seleccionado esté detenido, pulse el botón [INTRO] (el indicador se ilumina) para que la reproducción del Estilo empiece con una introducción musical. No olvide pulsar el botón [START/STOP] (o activar [SYNCHRO] START) para iniciar la reproducción del Estilo.

La longitud de la introducción depende del Estilo seleccionado. Algunas Introducciones tienen una longitud de dos compases, otras de ocho, etc. También es posible utilizar la función Intro junto con la función Sync Start.

Durante la reproducción de la Introducción, el indicador de la DIVISIÓN seleccionada parpadea para indicar que esta División se seleccionará al terminar la Introducción. Durante la reproducción de la Introducción puede pulsar [DIVISION] o [TYPE] para seleccionar otra división que empezará a sonar el terminar la Introducción.

Nota: También puede pulsar [INTRO] en medio de una canción. En este caso, el indicador parpadeará hasta el final del compás actual y a continuación se iluminará en el siguiente tiempo fuerte para indicar que el Arranger está tocando el patrón de introducción.

Consejo: La Introducción es “renovable”, es decir, puede pulsar el botón [INTRO] de nuevo mientras está sonando la Introducción. Si la hace en el cuarto tiempo del primer compás de la Introducción, por ejemplo, la Introducción volverá a empezar en el segundo compás. Aunque ésto sólo es musicalmente útil para ciertos patrones de Introducción (los que no empiezan con un redoble de la batería, etc.), puede combinar esta función con la función Fade Out (consulte la página 54) para “personalizar” el final de las canciones.

Si pulsa [ENDING] durante la reproducción del Estilo, su indicador parpadeará hasta el final del compás actual y a continuación se iluminará en el siguiente timpo fuerte para indicar que el Arranger está tocando el patrón de Final. La función Ending toca un final musical para las canciones. Aquí también la longitud de los patrones de Final varía según el Estilo seleccionado.

La reproducción de Estilo se detendrá al final del patrón de Final.

Utilizar Aftertouch para seleccionar otros patrones del Arranger

Otra manera de cambiar entre Tipos, Divisiones y Rellenos es utilizar el Aftertouch del G-1000. Obviamente, sólo es posible seleccionar una de las siguientes opciones, ya que las asignaciones multifuncionales como en el caso de las partes a tiempo real (consulte la página 41) confundirían al Arranger.

Nota: Si selecciona “12-Arranger” no se cancelarán los ajustes de Aftertouch que pueda haber definido para las partes a tiempo real (consulte la página 41).

Para activar una función de cambio para el Arranger, siga los pasos que se indican a continuación:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl) para seleccionar el nivel Control (Cntrl) del modo Parameter.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la quinta página Parameter Control.

4. Utilice elmando [ACCOMP/GROUP] para ajustar Parameter a 12-Arranger. La pantalla debería tener ahora el siguiente aspecto:



Observe que el campo Part muestra ahora ARR, ya que la asignación del Arranger sólo se aplica al Arranger. Además, el conmutador [ON] desaparece. Si no desea controlar el Arranger mediante el Aftertouch, seleccione el valor “Off” para Value.

5. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar la función de cambio que desee disparar con el Aftertouch:
Off: El Aftertouch no puede utilizarse para disparar el Arranger.

B/A: Cambia entre los niveles Básico y Avanzado.

O/V: Cambia entre Original y Variación.

FO/FV: Dispara el Relleno a Original la primera vez, y el Relleno a Variación la segunda vez.

To Prev: La misma función que el botón [TO PREVIOUS].

Int y End: La misma función que el botón [INTRO] o [ENDING]. Si la reproducción del Arranger está detenida, al utilizar el Aftertouch se disparará la Introducción. Si lo utiliza durante la reproducción del Estilo, el Aftertouch disparará el Final.

Nota: Los mensajes de Aftertouch generados fuera del área de reconocimiento de acordes (consulte más adelante) también dispararán la función de cambio seleccionada.

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

6.3 Ajustes relacionados con el Arranger

Seleccionar el área de reconocimiento de acordes

El Arranger del G-1000 es interactivo. Es un procesador que utiliza un "patrón" corto (la División de Estilo Musical seleccionada) que se transpone a tiempo real según las notas tocadas en el área de reconocimiento de acordes (consulte más adelante), con lo que el acompañamiento siempre suena en el tono especificado.

Debe indicar al G-1000 la parte del teclado que debe explorar para buscar acordes utilizables. Aunque es muy probable que Assign Left sea el modo que utilice con mayor frecuencia, también puede seleccionar Right para que el Arranger explore la mitad derecha del teclado. Tenga en cuenta que es posible seleccionar Whole para poder enviar información al Arranger desde cualquier punto del teclado. Si no desea que el Arranger busque acordes, seleccione Off.

Nota: También es posible asignar Off a un botón PAD (consulte la página 42) y/o a un conmutador de pedal opcional (consulte la página 43).

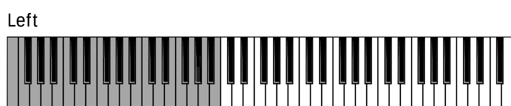
La gama del área Izquierda o Derecha del teclado puede ajustarse utilizando el parámetro Keyboard Mode Split (consulte la página 34). Es decir, el punto de división ajustado para las partes a tiempo real también se utilizará en el Arranger para determinar el límite superior (Left) o inferior (Right) del área de reconocimiento de acordes.

1. Pulse el botón [ARR CHORD] a la izquierda de la pantalla para acceder a la siguiente página:



2. Utilice las teclas de función [F1]~[F4] para seleccionar el área de reconocimiento de acordes deseada.

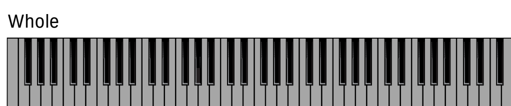
Left



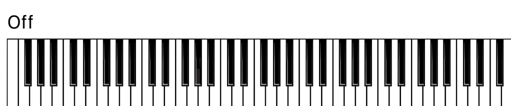
Right



Whole



Off



3. Para volver a la página Master, pulse [ARR CHORD] de nuevo o [F5] (Exit). Pero no lo haga ahora, ya que necesitamos la página Arranger Chord para lo siguiente:

Seleccionar el modo Arranger Chord

Otra opción importante es la manera en que desea transmitir la información de nota al Arranger para que toque el Estilo Musical en el tono correcto. Es posible seleccionar entre tres modos:

4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el ajuste "Arr Chord" deseado.

Standard: Éste es el modo de reconocimiento de acordes normal. En el modo Standard, el acompañamiento melódico toca los acordes tocados en el área de reconocimiento de acordes del teclado. Si sólo toca una nota en este área, el acompañamiento sólo tocará esta nota, es decir, asume que ha omitido deliberadamente la tercera y la quinta del "acorde".

Para que el Estilo Musical toque un acorde mayor, menor o de séptima, será suficiente con tocar tres notas. Para otros acordes más complejos deberá pulsar cuatro teclas.

Piano Stl: Piano Stl significa que puede tocar en el G-1000 igual que lo haría en un piano. En este modo es aconsejable activar sólo la parte Upper 1 (modo Whole Right) para poder tocar una única parte a tiempo real en todo el teclado.

El modo Piano Style funciona de la siguiente manera: el Arranger decodifica cada acorde tocado – sea cual sea la posición en que lo toque. Para que el Arranger toque otro acorde deberá pulsar como mínimo una tríada (es decir, las tres notas que forman un acorde). Puede tocar más de tres notas de acorde, pero debe recordar que dos notas no harán que el Arranger cambie a otro acorde. Seleccione Whole (consulte más arriba) para un control tipo piano del Arranger.

Intellig: Seleccione Intellig si desea que el Arranger imagine las notas que faltan del acorde que desea tocar. Consulte en la página 190 la tabla de acordes simplificados y la manera de tocarlos. El G-1000 puede trabajar con prácticamente cualquier acorde que pueda imaginar – y para tocarlos sólo son necesarios un máximo de tres dedos (para los acordes menores y séptima sólo dos, y para los acordes mayores sólo uno). Es muy probable que éste sea el modo que seleccione la mayoría de las veces.

Arr(anger) Hold

5. Utilice el mando [BASS/BANK] para activar o desactivar Arr Hold. “On” hará que el Arranger siga sonando incluso si no pulsa ninguna tecla en el área de reconocimiento de acordes.



Al tocar otro acorde el acompañamiento cambiará, pero mientras no lo haga el acompañamiento melódico seguirá tocando el acorde especificado previamente. Si no activa la función Hold, el acompañamiento melódico dejará de sonar al soltar las notas que se envían al Arranger.

Dynamic Arranger

6. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para activar o desactivar el parámetro Dynamic Arr. Seleccione On si desea controlar el volumen de las partes del Arranger según la manera en que pulse las teclas en el área de reconocimiento de acordes (velocidad).

7. Para volver a la página Master, pulse [ARR CHORD] de nuevo o [F5] (Exit).

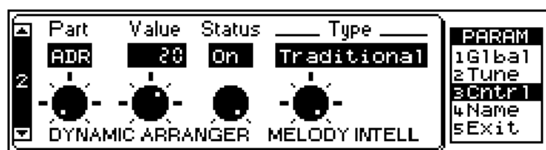
Nota: Esta función también puede activarse y desactivarse a tiempo real utilizando un botón PAD (consulte la página 42) o un conmutador de pedal opcional (consulte la página 43).

El parámetro Dynamic Arranger de la página Param\Cntrl permite especificar la sensibilidad a la velocidad de las partes del Arranger. Estos ajustes hacen que la función Dynamic Arranger sea realmente útil.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página Parameter Control.



4. Seleccione la parte del Arranger cuya sensibilidad a la velocidad desee cambiar con el mando [DRUMS/PART] (ADR, ABS, ACC1~ACC6).

5. Especifique el valor de la sensibilidad a la velocidad con el mando [ACCOMP/GROUP].

Puede especificar valores de sensibilidad negativos y positivos. Los valores positivos significan que el volumen de la parte en cuestión sube al pulsar las teclas del área de reconocimiento de acordes con mayor fuerza, mientras que los valores negativos significan que el volumen de la parte en cuestión sube al pulsar las teclas con mayor suavidad.

Consejo: Puede utilizar los pares ACC positivo/negativo extremos (es decir, Value 127 y –127) para alternar entre estas dos líneas simplemente variando la velocidad. Una parte sólo sería audible al pulsar las teclas con suavidad, mientras que la otra se oiría con valores de velocidad altos.

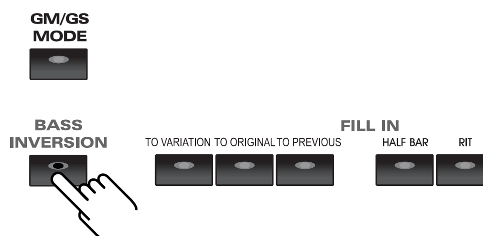
Los ajustes más sutiles (p.ej., 20 y –20 para un par) también pueden ser efectivos. Ajuste Value a 0 para aquellas partes cuyo volumen no deba verse afectado por los valores de velocidad.

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Bass Inversion

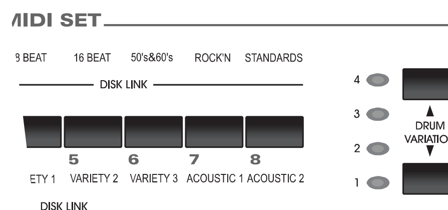
Pulse el botón [BASS INVERSION] (el indicador se ilumina) para cambiar la manera en que el Arranger leerá los acordes que toque.

Si el indicador no se ilumina, la parte A.Bass (ABS) tocará la nota fundamental de los acordes que se envíen al Arranger, mientras que los acordes de las partes de Acompañamiento 1~6 se tocarán de manera que se eviten los intervalos de semitono (para acordes complejos).



Si activa Bass Inversion tendrá una mayor licencia artística, ya que podrá especificar la nota que tocará la parte ABS. Active Bass Inversion para las canciones basadas en el bajo y no en patrones de acordes (por ejemplo C – C/B – C/Bb, etc.).

Cambios a tiempo real en el patrón de percusión



El G-1000 permite “modificar” el acompañamiento de percusión a tiempo real. DRUM VARIATION ▲/▼ permiten eliminar (o añadir) instrumentos de percusión a la parte ADR (Percusión de

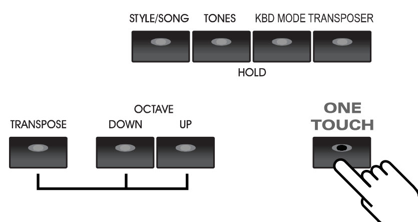
Acompañamiento). Los cambios (los sonidos añadidos o eliminados) están predefinidos.

Si selecciona Drum Variation 4 sonarán todas las partes de percusión del Estilo seleccionado. Si selecciona Drum Variation 3, observará que uno o dos sonidos de percusión (las congas, por ejemplo) desaparecen. Seleccione Drum Variation 1 para el acompañamiento de percusión más sencillo del Estilo actual, o 2 para una parte de percusión algo más compleja.

6.4 Otras funciones útiles para la reproducción de Estilos

One Touch

Es posible que utilice la función One Touch con frecuencia, ya que permite automatizar algunas tareas:



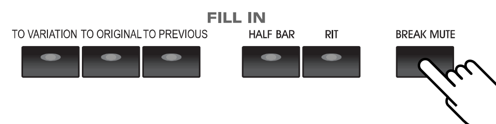
Pulse [ONE TOUCH] para activar la función One Touch. La pantalla responde colocando una flecha (◄) junto al nombre del Estilo (p.ej., A11◄ HardRock). Si selecciona un Estilo Musical mientras la función One Touch está activada, el G-1000 define de manera automática los siguientes ajustes:

- Arr Chord STANDARD y HOLD
- El tempo predefinido del Estilo
- [SYNCHRO] START (iluminado)
- Un Tone para Upper1 y Upper2 adecuado para el Estilo seleccionado
- Keyboard Mode [SPLIT]
- Ajustes de Reverb, Chorus y Delay para Upper1 y Upper2. (Los ajustes EFX están vinculados al Tone seleccionado para la parte Upper1, consulte también la página 74).

One Touch es útil para situaciones en las que debe responder a peticiones de la canción y sabe que ninguna Memoria de Performance contiene los ajustes apropiados. Para su propio “repertorio”, es más aconsejable utilizar Memorias de Performance (consulte la página 24).

Nota: La función One Touch se cancelará al seleccionar una Memoria de Performance.

Break Mute



Break Mute es una función muy útil para rock'n'roll y baladas. Pulse [BREAK MUTE] para que los arreglos dejen de sonar, ya sea durante lo que queda del compás actual o durante todo un compás (si pulsa el botón en el último tiempo de un compás). Normalmente, la melodía o el solo continúan durante este compás de silencio. Break Mute permite conseguir silencios como los de “Great Balls Of Fire”, por ejemplo.

La temporización es básica para determinar el momento en que se producirá el silencio.

Nota: La función Break Mute también puede utilizarse en compases de 3/4 y 2/4. Si pulsa [BREAK MUTE] en el último tiempo, el compás de silencio empezará al principio del siguiente compás.

Nota: Break Mute no puede combinarse con la función Half Bar, es decir, los silencios no puede dividirse por la mitad. Utilice Reset (consulte la página 54) para conseguir un efecto similar.

Melody Intelligence

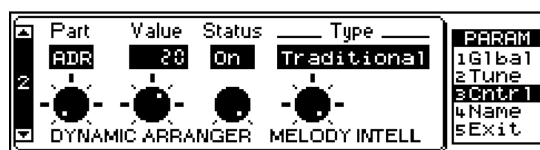
El Arranger del G-1000 no solo puede tocar acordes, sino también una segunda melodía basada en los acordes tocados en el área de reconocimiento de acordes. Esta segunda melodía se tocará en la parte MI (también conocida como M.INT) y se añadirá a la parte Upper1. En el momento en que pulse [MELODY INTELLIGENCE] (el indicador se ilumina), la parte MI se activará. Es posible asignar cualquier Tone a la parte MI.

Además, existen 18 tipos de armonías entre los que podrá escoger. Para seleccionar uno de ellos, siga los pasos indicados a continuación:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. Pulse [F3] (Cntrl) para seleccionar el nivel Control (Cntrl) del modo Parameter.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página Control:



4. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar el tipo de armonía deseado. Las opciones son:

Duet	Broadway
Organ	Gospel
Combo	Romance
Strings	Latin
Choir	Country Guitar
Block	Country Ballad
BigBand	Waltz Organ
Country	Octave Type 1
Traditional	Octave Type 2

Seleccionar un tipo de armonía también significa que el G-1000 asignará de manera automática un Tone adecuado a la parte MI (y algunas veces también a Upper1) (por ejemplo, un sonido de trompeta para *Big Band*, etc.). No obstante, es posible cambiar este ajuste automático (consulte la página 37) y guardar las opciones propias en una Memoria de Performance.

Nota: Para “Traditional”, “Latin”, “CntryBallad”, “OctaveType1”, y “OctaveType2” sólo se utiliza la parte Upper1. Todos los demás tipos de Melody Intelligence, no obstante, utilizan ambas partes Upper1 y MI.

Fade In/Out



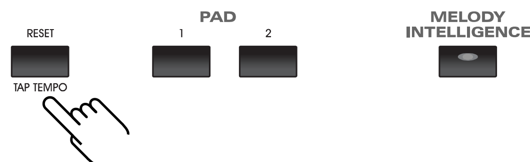
Fade In es una función que puede utilizar ocasionalmente. Con Fade In, el volumen del Arranger y de las partes a tiempo real sube de manera gradual, dando la impresión de que ya ha estado tocando durante un rato antes de empezar a oírse la música. Para realizar este fundido de entrada, pulse y mantenga pulsado el botón [FADE] hasta que el indicador IN empiece a parpadear. A continuación suelte el botón. El volumen se ajusta automáticamente a cero y seguidamente sube de manera gradual hasta el valor especificado con el deslizador CONTROLS [VOLUME]. Al terminar la función Fade In, el indicador del botón [FADE] se apaga.

Los fundidos de salida son muy populares en la música pop, y el G-1000 permite terminar una canción igual que en el original. Para ello, pulse [FADE] una vez (no lo mantenga pulsado) para iniciar la función Fade Out. El volumen bajará de manera gradual hasta llegar a cero (el indicador queda iluminado).

Para volver al volumen general después de un fundido de salida, vuelva a pulsar [FADE]. La reproducción del Estilo se detendrá de manera automática al final de la función Fade Out.

Reset

como artista que es, sabe que siempre hay alguien de los que le está escuchando que, llegado el momento, desea que le acompañe mientras canta su canción favorita. Acompañar a cantantes de este tipo puede ser todo un reto, ya que muchos cantantes aficionados (sin ningún ánimo de ofender), independientemente de lo bien que puedan cantar, tienen un problema importante: la temporización.



Acceda a la función Reset. Pulse el botón [RESET/TAP TEMPO] durante la reproducción del Arranger cada vez que se encuentre desesperadamente fuera de tiempo con el cantante (o viceversa). Con ello, la reproducción del Estilo se reiniciará de manera inmediata en el primer tiempo.

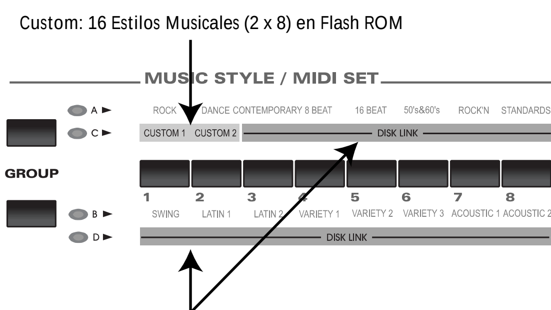
Nota: Pulse siempre este botón mientras el Arranger esté sonando. En caso contrario, este botón sirve para especificar el tempo (Tap Tempo, consulte también la página 56).

6.5 Información adicional para seleccionar Estilos Musicales

Los Estilos Musicales internos del G-1000 están divididos en dos Grupos: A y B. Cada Grupo contiene 8 bancos de 8 Estilos.

El Grupo contiene dos bancos de ocho memorias de Estilos Custom (C11~C28). También existen memorias Flash ROM (memorias ROM cuyo contenido puede cambiarse) que en realidad contienen información de Estilos Musicales.

Las restantes bancos del Grupo C (C31~C88), así como todos los bancos del Grupo D (D11~87) son memorias que sólo contienen referencias a Estilos Musicales de un disquete, un Zip, un disco duro, etc. En un ordenador, estas memorias se conocerían como “atajos de teclado” (o “macros”): ejecutan varias tareas que de otra manera debería realizar paso a paso. Es decir, las memorias Disk Link son todavía más útiles que la función Database de la página 24.



Disk Link: 111 referencias a Estilos Musicales de un disquete, Zip, etc.
13 bancos x 8 memorias (C31~D78) + 1 banco x 7 memorias (D81~D87)
D88 es la memoria RAM de Estilos del G-1000.

La memoria D88 (Grupo D, banco 8, número 8) es la única memoria RAM disponible para Estilos Musicales. Cada vez que seleccione un Estilo Musical (interno, Custom o Disk Link), la información en cuestión se copiará en esta memoria. Si edita un Estilo Musical existente o programa un Estilo Musical nuevo, esta información reside en esta memoria y deberá guardarse externamente. El contenido de esta memoria se borrará al apagar el G-1000.

Consulte en la página 19 la manera de seleccionar Estilos Musicales Custom.

Disk Link: establecer vínculos con Estilos Musicales externos

Es posible programar vínculos propios con Estilos Musicales de los equipos deseados, de manera que al seleccionar un Grupo / Banco / Número mientras toca, en realidad está indicando al G-1000 que copie la información del Estilo Musical deseado desde el disco especificado hasta la memoria D88.

La información se utilizará de manera automática, por lo que no es necesario seleccionar la memoria D88 después de entrar una dirección de Disk Link.

Para establecer vínculos, siga estos pasos:

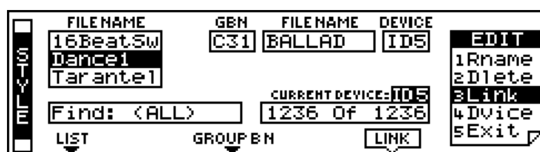
Nota: Las asignaciones de Disk Link se guardan de manera interna, pero no forman parte de las Memorias de Performance. Por lo tanto, “sólo” es posible programar 111 vínculos en total (en lugar de 111 para cada Memoria de Performance).

Nota: Los ajustes de Disk Link se guardan en una memoria global cuyo contenido se guarda junto con la información de Grupo de Performances (Función Save Performance Set, página 146). Al volver a transferir un Grupo de este tipo al G-1000 utilizando la opción “All” de la función Performance Set Load, los ajustes Disk Link internos se substituyen por los ajustes que carga. Compruebe que haya guardado los ajustes en un disco antes de cargar todo un Grupo de Performances. Utilice “Save Performance Set” de la página 146 para guardar los ajustes.

1. Pulse el botón [DISK LIST].

2. Pulse [F4] (Dvce) a la derecha de la pantalla. Consulte el paso (2) y a continuación consulte en la página 25 la manera de seleccionar el disco (equipo) que desea utilizar (“Current Device”).
Nota: También puede seleccionar Current Device después de pasar a la página [F3] (Link). Simplemente pulse [F4] y prosiga tal como se ha especificado.

3. Pulse [F1] (Style) para cambiar al nivel Style, y a continuación mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F3] (Link).



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] (List) para seleccionar el Estilo Musical de disco que desee asignar a una memoria Disk Link.
Nota: Si no encuentra el Estilo deseado, es posible que deba cambiar el modo Find. Consulte los detalles en “ALL: clasificar archivos por orden alfabético” de la página 26.

5. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar la memoria Disk Link (C31~D87) a la que desee asignar el Estilo Musical.

6. Pulse el botón Part Select [UPPER1] intermitente (Link) para establecer el vínculo. La pantalla indicará que se está estableciendo el vínculo:



Tenga en cuenta lo siguiente para los Estilos Disk Link:

- Es necesario seleccionar el Grupo C, y una memoria entre C31 y C88, o el Grupo D.
- Disk Link sólo funciona si el G-1000 puede acceder al disco al que está vinculada una memoria, y si el Estilo en cuestión sigue estando disponible. Las referencias se realizan por nombre de archivo, por lo que si cambia el nombre de un Estilo Musical, Disk Link no podrá encontrarlo. Por lo tanto, es posible que alguna vez aparezca el siguiente mensaje de error al intentar acceder a un Estilo Musical vinculado:



En este caso, inserte el disco, utilice la función Scan de la página [F4] (Dvice) y vuelva a seleccionar la memoria Disk Link.

6.6 Tempo de Estilo

Dial e indicadores Tempo

Cada Estilo Musical contiene un ajuste de tempo predefinido que puede cambiarse libremente con el dial [TEMPO]. Si cree que el tempo del Estilo seleccionado es demasiado rápido o demasiado lento, puede cambiarlo. Aquí también, el tempo que especifique manualmente se guardará en una Memoria de Performance.

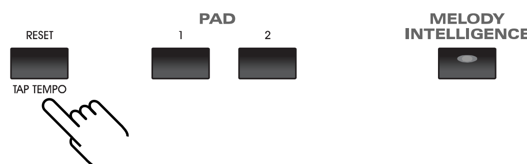
Los indicadores TEMPO parpadearán al ritmo del tempo seleccionado. El primer indicador parpadea en rojo para indicar el tiempo fuerte (el principio) de un nuevo compás. Para compases como 6/8, etc. el cuarto indicador parpadea repetidamente para indicar los tiempos “que faltan”.

Hay algunos puntos que debe tener en cuenta acerca del tempo del Estilo:

- Cada Estilo tiene un tempo predefinido que se utilizará cada vez que seleccione el Estilo – a menos que guarde otro tempo en una Memoria de Performance y seleccione el Estilo desde esta Memoria de Performance.
- Auto y Lock permiten especificar lo que pasará al seleccionar otro Estilo mientras esté sonando el Estilo actual. Consulte “Auto Tempo y Tempo Lock”.

Tap Tempo

Tap Tempo es una manera musical de especificar el tempo para la reproducción: pare la reproducción del Arranger pulsando el botón [START/STOP] y pulse el botón [RESET/TAP TEMPO] de la misma manera que un batería marcaría el tempo con las baquetas.



Después de la segunda pulsación, la pantalla de tempo ya indica el nuevo valor de tempo. La mayoría de las veces, no obstante, deberá pulsarlo cuatro veces para un compás de 4/4, tres veces para un compás de 3/4, etc.

Auto Tempo y Tempo Lock

El botón [AUTO/LOCK], que se encuentra a la izquierda del dial [TEMPO], permite especificar si y cómo cambiará el tempo al seleccionar otro Estilo:

Indicador AUTO	Indicador LOCK	Si la reproducción del Arranger está detenida al seleccionar otro Estilo	Si el Estilo está sonando al seleccionar otro Estilo
●	❍	El Arranger carga el tempo predefinido del nuevo Estilo.	El nuevo Estilo se reproducirá con el tempo del Estilo previo.
❍	●	El tempo predefinido del nuevo Estilo no se carga. El Estilo se reproducirá utilizando el tempo que aparece en la ventana de tempo.	
❍	❍	Se carga el tempo predefinido del Estilo.	Se carga el tempo predefinido del Estilo, con lo que el tempo de reproducción cambia.

En la mayoría de los casos seleccionará el modo Auto (indicador AUTO iluminado), aunque las demás opciones también pueden ser útiles. El status AUTO/LOCK, por ejemplo, permite tocar popurrís con el tempo de Estilo correcto.

Tempo Rit y Tempo Acc

El botón Tempo [RIT] (ritardando) funciona más o menos de la misma manera que el botón Fill In [RIT], excepto en que se aplica a la reproducción del Estilo en general, mientras que Fill-In [RIT] sólo se aplica a los rellenos. Pulse [RIT] para que el tempo de reproducción sea cada vez más lento (el indicador parpadea). Al terminar el ritardando, el indicador [RIT] se apaga. Según lo que haga antes de pulsar [RIT], esta función puede hacer dos cosas. Pulse ambos botones [RIT] y [ACC] (accelerando) para volver al valor de tempo previo.

Acción antes de pulsar [RIT]	Tempo
No ha pulsado [ACC]	El tempo es cada vez más lento según el valor predefinido. EJEMPLO: si el tempo actual del Estilo es ♩= 120, se desacelerará hasta ♩= 96.
Ha pulsado [ACC] y ha esperado a que el indicador se apagara.	El tempo vuelve al valor original (es decir, ♩= 120 en el ejemplo anterior).

Nota: El G-1000 permite ajustar la velocidad del ritardando (o Rit) y del accelerando (Acc).

Tempo [ACC] tiene el efecto contrario: acelera el tempo del Estilo según el valor especificado (consulte la siguiente tabla). Según lo que haga antes de pulsar [ACC], esta función puede hacer dos cosas:

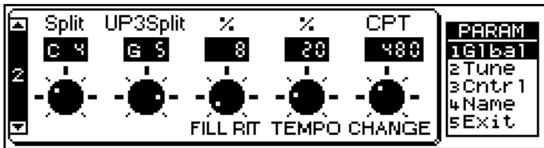
Valor de Rit/Acc: Cambio del tempo

Los valores de cambio de tempo especificados aquí se aplicarán tanto a los ritardandos (Rit) como a los accelerandos (Acc).

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página Global.



4. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para especificar el valor de cambio del tempo. Cuanto más alto sea el valor, más evidente será el cambio del tempo.

5. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para especificar la velocidad de cambio del tempo.
Para simular el efecto de una banda que toca cada vez más lentamente, puede ser muy efectivo ajustar valores CPT altos.

CPT es la abreviación de *Clock Pulse Time*. Se refiere a la resolución de una nota negra (♩), es decir, el número de pasos entre una nota negra y la siguiente. La resolución del G-1000 es ♩= 120CPT, por lo que la segunda nota negra de un compás está situada a 120 pasos de la primera.

Si desea que el cambio de tempo ya haya terminado después de cuatro tiempos (o de un compás de 4/4), debe especificar el valor 4 (tiempos) x 120 (pasos) = 480CPT (valor por defecto). El siguiente compás se tocará entonces con el nuevo tempo (más rápido si ha pulsado [ACC], o más lento si ha pulsado [RIT]).

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

6.7 Asignar otros Tones a las partes del Arranger

Es posible seleccionar otros Tones para las partes del Arranger del Estilo Musical seleccionado actualmente. Si asigna otro Grupo de Percusión a la parte A. Drums puede cambiar de manera muy drástica el carácter del Estilo Musical. Del mismo modo, substituir el piano acústico por un piano eléctrico es una manera sencilla y rápida de adaptar un Estilo Musical a unas necesidades concretas.

La selección de Tones para las Partes del Arranger funciona de la misma manera que la selección de Tones para las partes a tiempo real, excepto en que no es posible acceder a las partes del Arranger utilizando los botones Part Select que se encuentran bajo la pantalla. Deberá seleccionar la Parte deseada utilizando el mando [DRUMS/PART] en el modo Tone.

Consulte la manera de seleccionar Tones en “Seleccionar Tones utilizando los mandos” de la página 37.

Source

Puede decidir si desea que el G-1000 recuerde los Tones asignados a las partes del Arranger. Si no modifica el ajuste Source, observará que al cabo de un rato el Estilo Musical vuelve a utilizar los Tones originales predefinidos.

Gracias a los conmutadores Source, no obstante, es posible determinar que la selección de Tones predefinida se ignore y que se utilicen las opciones personales.

PRF: La selección de Tones personal permanece en efecto hasta que selecciona otro Tone u otra Memoria de Performance.

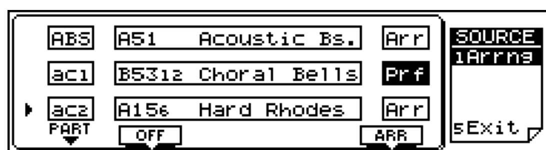
ARR: La selección de Tones personal para las partes del Arranger se modifica según los ajustes contenidos en los Estilos Musicales.

Nota: Los conmutadores Source sólo se aplican a los mensajes “internos”. Los cambios de programa recibidos a través de MIDI IN se ejecutarán siempre, sea cual sea el ajuste de los conmutadores Source.

Para ajustar un parámetro Source, siga los pasos detallados a continuación:

1. Pulse [TONE] para seleccionar el modo Tone.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F1] (Arrng).



3. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la Parte cuyo ajuste Source desee modificar.

El nombre de la Parte que haya seleccionado aparecerá indicado por una flecha (“ac2” en el ejemplo anterior).

Nota: Si no está seguro de lo que significan las abreviaciones de PART, consulte “Partes del Arranger” en la página 48.

4. Utilice el botón Part Select [UPPER1] para ajustar el conmutador Source a Prf o Arr.
Si lo desea, también puede activar y desactivar la parte del Arranger seleccionada pulsando [M.BASS]. El nombre de una parte desactivada aparece en minúsculas (“ac2”, por ejemplo).

5. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.
Nota: La selección de Estilos y Tones (junto con muchos otros ajustes) puede guardarse en una Memoria de Performance.

Nota: Consulte también “¿Los ajustes propios o los de los Estilos Musicales?” en la página 75, donde encontrará otros conmutadores Source.

7. Secuenciador de acordes

El Secuenciador de Acordes del G-1000 es una herramienta muy potente que permite grabar una secuencia de acordes para repetirla varias veces mientras se concentra en la melodía o el solo, o para preparar el acompañamiento de toda una canción antes de grabarla con el Grabador (consulte la página 61).

Una Secuencia de Acordes es una serie de instrucciones que indican al Arranger cuándo debe tocar otros acordes. Algunos músicos se refieren a la secuencia de acordes como "los cambios" de una canción. Las secuencias de acordes también indican al Arranger cuándo debe seleccionar otra división. Para resumir, automatizan las operaciones del Arranger.

7.1 Grabar una secuencia de acordes para toda una canción

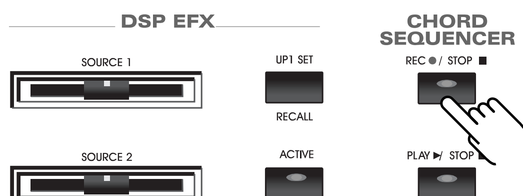
El Secuenciador de Acordes del G-1000 permite grabar el acompañamiento de toda una canción desde el principio hasta el final. Puede (y probablemente debe) utilizar esta técnica para preparar una grabación utilizando el Grabador (consulte la página 61). De esta manera, no deberá preocuparse de seleccionar Estilos, divisiones, etc., mientras toca la melodía.

1. Seleccione el Estilo, la división y el nivel (Avanzado o básico) del Estilo Musical que desee utilizar (consulte la página 49). (También puede recuperar una Memoria de Performance, consulte la página 24.)

2. Ajuste el tempo si no desea utilizar el tempo predefinido del Estilo.
Si desea estar totalmente seguro de que se utilizará el tempo que ha definido, consulte "Auto Tempo y Tempo Lock" en la página 56. El valor de tempo que ajuste aquí también se grabará.

3. Active la función [SYNC] START si es así como desea iniciar la reproducción del Estilo.

4. Pulse Chord Sequencer [REC●/STOP■] (el indicador parpadea).



5. Toque el primer acorde en el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 51) o pulse el botón [START/STOP] para iniciar manualmente la reproducción del Estilo Musical, y haga todo lo que haría durante una interpretación normal con Estilos Musicales.

6. Al final de la canción, pulse el botón [START/STOP] (sección Arranger).
Nota: No es necesario pulsar el botón [START/STOP] si va a terminar la canción con la función Ending o Fade Out.

7. Pulse el botón Chord Sequencer [REC●/STOP■] (el indicador parpadea).
La reproducción de la secuencia de acordes puede realizarse de la misma manera que la reproducción de un Estilo Musical. Consulte "Iniciar un Estilo Musical" en la página 48. No obstante, también puede utilizar el botón [PLAY►/STOP■].

7.2 Dos modos del Secuenciador de Acordes

El G-1000 dispone de una función que permite seleccionar lo que grabará el Secuenciador de Acordes. En primer lugar debe comprender el concepto de *Nota A Arranger*.

NTA (Nota A Arranger)

El Arranger responde a los cambios de nota y de acorde tocados en el área de reconocimiento de acordes del teclado (consulte la página 51). Las notas que hacen que el Arranger cambie a otro acorde se conocen como Nota a Arranger (o NOTAS enviadas al ARRANGER).

Las notas Nota A Arranger son precisamente las notas que el Arranger "lee" para decidir el acorde que debe tocar a continuación. Cualquier cambio de acorde hará que las partes del Arranger (excepto la parte de percusión) toque en otro tono.

La ventaja del sistema NTA (o Nota A Arranger) es que no ocupa lugar en la memoria del Secuenciador de Acordes o del secuenciador externo, ya que los patrones de acompañamiento y las instrucciones en si pertinentes no se graban. No obstante, para utilizar esta función debe seleccionar exactamente los mismos ajustes de Estilo que los activos en el momento de grabar las notas NTA – y las notas NTA deben enviarse a un instrumento con un Arranger inteligente.

Nota: El grabador del G-1000 (consulte la página 61) no graba las notas NTA. Sólo graba el Estilo y la interpretación a tiempo real. Por lo tanto, la reproducción de un Archivo MIDI Estándar grabado con el Grabador del G-1000 sólo precisa de un módulo de sonido compatible con GM/GS.

Style Change

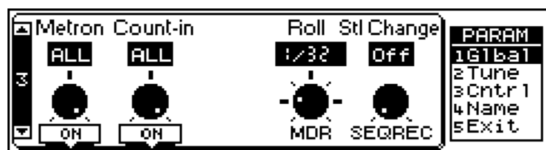
Permite especificar exactamente lo que debe grabar el Secuenciador de Acordes. Esta función se conoce como Style Change (o *Stl Change*).

A continuación explicamos lo que hace esta función y cómo debe ajustarse:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el menú Parameter.

2. A continuación pulse [F1] (Glbal) para pasar a la página Global.

3. Pulse [PAGE]▼ tantas veces como sea necesario para seleccionar la siguiente página:



4. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar On u Off.
On: Todas las acciones relacionadas con el Arranger se grabarán en el Secuenciador de Acordes. Ésto incluye:

• Selección de Estilos
• Cambios de división (es decir, cada vez que pulsa [ENDING], [TYPE], etc.)
• Ajustes de tempo (incluyendo AUTO y LOCK) y cambios de tempo
• Volumen de reproducción de las partes de acompañamiento (controladas por la función Dynamic Arranger)
• Todos los ajustes de la Memoria de Performance relacionados con el Arranger.
• Notas NTA

Off: En este caso, el Secuenciador de Acordes sólo graba las notas NTA. Con esta opción podrá seleccionar otro Estilo Musical mientras reproduce la Secuencia de Acordes.

En la mayoría de los casos utilizará el ajuste On para garantizar que todo lo relacionado con el Arranger se grabe en el Secuenciador de Acordes. Ésta es la razón por la que On es el ajuste por defecto. Si sólo desea grabar la información NTA, seleccione Off.

5. Pulse F5 (Exit) para volver a la página Master.
Consejo: Utilice la función Chord Sequencer como “pista de acompañamiento” para las grabaciones en el Grabador; de esta manera sólo deberá tocar la melodía.

7.3 Secuenciación de acordes “a tiempo real”

La grabación y la reproducción a tiempo real implican que el Arranger ya esté sonando en el momento de grabar la Secuencia de Acordes. Pero ello también implica que debe ajustar Stl Change a Off.

1. Inicie la reproducción del Arranger (consulte la página 48).

2. Pulse Chord Sequencer [REC●/STOP■] algo (uno o dos tiempos) antes del compás en que el G-1000 deba empezar a grabar.
El indicador del botón [REC●/STOP■] parpadeará hasta el llegar al siguiente tiempo fuerte, y a continuación se iluminará para indicar que el Secuenciador de Acordes está grabando.

3. Al final del patrón de acordes pulse Chord Sequencer [PLAY►/STOP■].
Al llegar al siguiente tiempo fuerte, el Secuenciador de Acordes vuelve al principio del patrón y vuelve a reproducirlo una y otra vez hasta que vuelve a pulsar el botón [PLAY►/STOP■].

Nota: La función de grabación a tiempo real y la función de bucle del Secuenciador de Acordes sólo están disponibles en el modo Stl Change Off.

Si no desea reproducir la Secuencia de Acordes inmediatamente después de grabarla, pulse el botón Chord Sequencer [PLAY►/STOP■].

Nota: La última Secuencia de Acordes grabada antes de apagar el G-1000 permanece en la memoria hasta que graba otra Secuencia de Acordes.

Consejo: Las Secuencias de Acordes pueden guardarse en y cargarse desde un disco. Antes de grabar otra Secuencia de Acordes puede guardar la actual en un disco para así poder cargarla de nuevo en el futuro.

7.4 Reproducir una Secuencia de Acordes

Para reproducir una Secuencia de Acordes debe pulsar el botón Chord Sequencer [PLAY►/STOP■] (el indicador se ilumina) e iniciar la reproducción del Estilo Musical de una de las maneras posibles (consulte la página 48).

Pulse Chord Sequencer [PLAY►/STOP■] para detener la reproducción de la Secuencia de Acordes. Tenga en cuenta que con ello el Arranger no se detendrá. Consulte en la página 48 las maneras de detener el Arranger.

8. Grabador (modo GM/GS)

El Grabador del G-1000 es un reproductor / grabador de Archivos MIDI Estándar.

El Secuenciador de Acordes permite preparar el acompañamiento de tal manera que podrá concentrarse en las partes de solo sin necesidad de preocuparse por pulsar botones y seleccionar Estilos. Consulte “Secuenciador de Acordes” en la página 59.

El Grabador del G-1000 lee los Archivos MIDI Estándar compatibles con GM/GS y los archivos Roland “i”®. El formato “i”® es un formato de canción exclusivo de Roland con asignaciones de parte a pista predefinidas para fines educativos.

Nota: Es posible que se confunda con las palabras “canción” y “Archivo MIDI Estándar” que utilizamos en este capítulo. No hay absolutamente ninguna diferencia. Por lo tanto, todas las funciones de reproducción explicadas a continuación también se aplican a los Archivos MIDI Estándar disponibles en el mercado.

8.1 Cómo grabar una canción

Formatear un disco

Antes de utilizar el Grabador del G-1000 debe preparar un disquete o un disco Zip. Si prefiere utilizar un disquete, utilice un disquete 2HD (alta densidad).

Si el disco (disquete o Zip) que va a utilizar está formateado para IBM PC, no deberá formatearlo, aunque el acceso al disco es más rápido en los discos formateados en el G-1000. En caso contrario, siga los pasos indicados a continuación:

1. Inserte el disco en la unidad de discos. Si el disquete aún no está formateado o está formateado para un ordenador o un secuenciador diferente del G-1000 (o para un ordenador IBM PC o compatible), la pantalla responderá con un mensaje similar al siguiente:



Aquí dispondrá de dos opciones: puede pulsar el botón Part Select [M.DRUMS] para formatear el disco o pulsar Part Select [UPPER2] (Exit) para salir de esta página de pantalla sin formatear el disco.

Si aparece el mensaje “Unknown Disk Format”, sólo podrá salir de esta página de pantalla (Exit). Expulse el disco de la unidad e inserte otro. No obstante, si está seguro de que el disco “Unknown” no contiene información que desea conservar, puede formatearlo con la función Format:

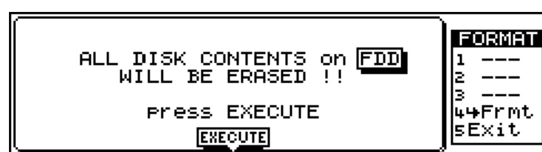
- Pulse [F5] (Disk) en la página Master.
- Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F3] (Utlty).
- Pulse [F3] (Formt). La pantalla responderá con:



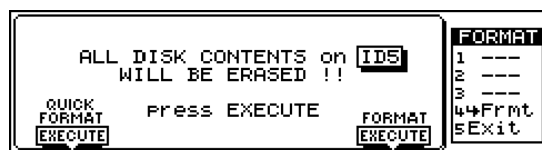
- Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar el disco que desea formatear. (“FDD” indica un disquete, e “ID5” se refiere a la unidad Zip.)

Nota: No formatee el disco Zip que se incluye con el G-1000. Sería una pena perder toda la preciosa información que contiene.

- Pulse Part Select [M.DRUMS] (Proceed). Por razones de seguridad, deberá confirmar este comando:



El nombre del equipo y de la pantalla dependen de lo seleccionado en el paso anterior. Si ha seleccionado ID5 (u otro equipo SCSI), la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Pulse Part Select [M.DRUMS] para iniciar la función Quick Format. Seleccione esta opción para “inicializar” discos nuevos (normalmente formateados para PC). Esta función es mucho más rápida que la opción Format (Part Select [UPPER1]). Ésta última sólo es necesaria para discos que haya utilizado en plataformas con una estructura diferente de la información y del formato antes de formatearlos para el G-1000. Como norma general, empiece siempre con Quick Format. Si no funciona, utilice Format.

Puede salir de esta página de pantalla sin interrumpir el proceso de formateado pulsando [F5] (Exit). Ésto permite realizar otras tareas mientras el G-1000 está formateando. Mientras el G-1000 esté formateando de manera desatendida, el mensaje FORMATTING aparecerá en la parte derecha de la página de pantalla en que se encuentre.

Antes de grabar

Aunque es posible grabar sin utilizar el Arranger, es muy probable que no sea lo que desea hacer. A continuación detallamos algunas acciones que debe realizar antes de empezar a grabar:

1. En primer lugar grabe la Secuencia de Acordes si no desea controlar el Arranger a tiempo real (consulte la página 59).

2. Detenga la reproducción del Estilo actual.

3. Asigne los tones deseados a las partes a tiempo real que desee utilizar para la grabación.

4. Seleccione el modo KEYBOARD ASSIGN deseado (páginas 33~34).

5. Seleccione el modo Arranger Chord deseado (consulte la página 51).
Los pasos (4) y (5) sólo son necesarios si no desea utilizar la Secuencia de Acordes como pista de acompañamiento.

6. Seleccione el Estilo, la división, etc. que desee utilizar.

O BIEN:

Pulse el botón [PLAY►/STOP■] de Chord Sequencer (el indicador parpadea).

7. Pulse [SYNCHRO] para que el indicador START se ilumine.
Nota: En lugar de realizar todos estos pasos (excepto para la pulsación del botón [PLAY►/STOP■] de Chord Sequencer), también puede seleccionar una Memoria de Performance que contenga todos los ajustes necesarios para la canción que vaya a grabar (consulte la página 24).

8.2 Para grabar...

8. Pulse el botón [REC●] de la sección Recorder.

9. Pulse el botón [START/STOP] (sección Arranger) o toque una nota en el área de reconocimiento de acordes (Assign) del teclado (si ha activado la función Synchro START).

10. Empiece a tocar.

11. Al final de la canción, pulse el botón [PLAY►/STOP■] de nuevo para detener la grabación.
El G-1000 muestra la siguiente página de pantalla:



Nota: No es necesario que guarde la canción ahora mismo, ya que ésta residirá en la memoria de canción del G-1000. No obstante, es una buena idea hacerlo de todas maneras. Así, siempre podrá volver a un punto concreto si no queda satisfecho con las subsiguientes modificaciones que realice (consulte la página 90).

12. Si desea guardar la canción en un disco, pulse Part Select [UPPER1] (en caso contrario pulse Part Select [M.DRUMS]).
Si pulsa Part Select [UPPER1], el G-1000 pasará a la siguiente página:



13. Si es necesario, pulse el botón Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página de pantalla en la que puede seleccionarse otra unidad de discos (ID5= unidad Zip interna, FDD= unidad de disquetes).

14. Utilice Part Select [UPPER2] (◄) y [UPPER1] (►) para desplazar el cursor dentro del campo File Name.
Nota: Por razones de compatibilidad con MS-DOS®, en el disco sólo se guardarán los ocho primeros caracteres (es imposible entrar más de ocho caracteres en File Name). Además, no podrá utilizar el mismo nombre dos veces en un mismo disco.

15. Entre los caracteres deseados. Puede utilizar los mandos [LOWER/NUMBER] y [UPPER/VARIATION] y los botones del grupo de botones TONE/PERFORMANCE (consulte los detalles en la página 26).

16. Pulse el botón Part Select asignado a EXECUTE.
Todas las canciones se guardarán en el formato de Archivo MIDI Estándar, que tiene la ventaja de poder reproducirse en cualquier instrumento MIDI, ordenador o secuenciador capaz de leer Archivos MIDI Estándar.

La pantalla responderá con:



(Puede salir de esta página pulsando [F5] (Exit). Recuerde que el G-1000 es multitarea.) Una vez guardada la canción, la pantalla se lo indicará (*OK Save Complete*), después de lo cual volverá a la página seleccionada previamente.

Ahora podrá añadir nuevo material pista a pista o editar la canción (consulte la página 86 para más detalles). Si no está del todo satisfecho con algunos ajustes, consulte “Header Post Edit” en la página 101, donde se explica la manera de corregirlos. Con ello se ahorrará el trabajo de volver a grabar toda la canción.

8.3 Reproducción de canción

Para reproducir un Archivo MIDI Estándar debe insertar un disco con los archivos de canciones en la unidad de discos correspondiente y debe seleccionar la canción deseada. Consulte los detalles en “Acceso rápido a los Estilos Musicales y a las Canciones del disco Zip incluido” de la página 24.

Nota: En algunos casos, al insertar un disquete aparece una pantalla que permite seleccionar directamente la unidad de disquetes (FDD) como CURRENT DEVICE. Consulte los detalles en “Insertar disquetes” de la página 155.

Al reproducir una canción del Grabador, el G-1000 se transforma en un módulo de sonido GM/GS, con lo que se desactiva la sección Arranger del instrumento. Para evitar los cambios de modo accidentales mientras actúa en vivo, el modo GM/GS sólo se seleccionará al iniciar la reproducción del Grabador o cuando pulse el botón [GM/GS MODE]. simplemente debe recordar que el Grabador está preparado para reproducir las canciones del disco en cualquier momento.

En el modo Grabador las partes a tiempo real permanecen activadas, y es posible enmudecer cualquier parte de la canción que esté reproduciendo. De esta manera también podrá utilizar Archivos MIDI Estándar como pistas de acompañamiento.

Pulse simultáneamente Performance Memory CANCEL [◄DOWN] y [UP►] para seleccionar la Memoria de Performance de fábrica (Free Panl).

La Memoria de Performance 00 Free Panl contiene los ajustes por defecto para todas las partes, y es la única garantía de que las canciones del disco sonarán exactamente de la manera en que el artista las ha compuesto.

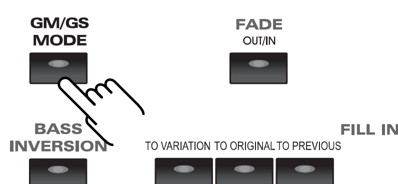
No obstante, tenga en cuenta que el G-1000 modificar la manera en que se reproducirán los Archivos MIDI Estándar (consulte “Header Post Edit” en la página 101). Ello permite “personalizar” la reproducción de los Archivos MIDI Estándar de manera que, en lugar de utilizar el Arranger, podrá tocar con el acompañamiento de un Archivo MIDI Estándar. En un minuto le explicaremos la manera de hacerlo. En primer lugar explicaremos la manera de iniciar la reproducción de la canción.

Existen dos maneras de iniciar la reproducción de una canción:

Reproducir una canción específica de un disco

Si desea saber lo que está haciendo, pulse el botón [GM/GS MODE] (el indicador se ilumina y todos los indicadores relacionados con el Arranger se apagan) para seleccionar el modo de módulo de sonido GM/GS.

Nota: No hay ninguna necesidad real de seleccionar específicamente el modo GM/GS, ya que al pulsar Recorder [PLAY►/STOP■] este modo se selecciona de manera automática.



Nota: La selección de GM/GS es una excepción a la norma de la multitarea. Si pulsa [GM/GS MODE] no pasará nada si el Arranger está sonando. Antes de seleccionar el modo GM/GS es necesario detener el Arranger. Del mismo modo, no podrá iniciar la reproducción del Arranger cuando el indicador [GM/GS MODE] esté iluminado.

La pantalla muestra ahora el nombre completo de la primera (o cualquier otra) canción del disco en la línea inferior, y el nombre MS-DOS® (es decir, el nombre de archivo) en la ventana “Estilo Musical o dirección y nombre de la canción”.

1. Consulte la manera de seleccionar la canción deseada en “Acceso rápido a los Estilos Musicales y las Canciones del disco Zip incluido” de la página 24.

2. Pulse el botón Recorder [PLAY►/STOP■] para iniciar la reproducción de la canción.
La reproducción continuará hasta el final de la canción y se detendrá. Puede parar el Grabador antes de llegar al final de la canción pulsando el botón [PLAY►/STOP■].

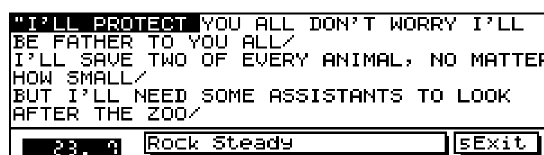
Nota: El G-1000 también permite programar cadenas de canciones. Consulte los detalles en “Grupos de canciones” de la página 80.

Nota: Las canciones de un disquete, Zip, etc., pueden vincularse a una Memoria de Performancey, con lo que al seleccionar una Memoria de Performance de este tipo se preparará de manera automática la canción deseada. Todo lo que deberá hacer es iniciar la reproducción. Consulte “Performance Song Recall” en la página 85.

8.4 Funciones útiles de reproducción del Grabador

Función Lyrics

Después de seleccionar el modo GM/GS, la cuarta opción de la página Master deja de ser UsrSt y pasa a [F4] Lyrcs. Pulse esta tecla de función para acceder a la página Lyrics.



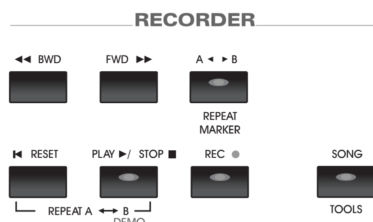
Esta función permite leer, igual que en un karaoke, la letra de la canción que reproduce el Grabador: las palabras que deben cantarse se van resaltando. Esta función sólo está disponible para los Archivos MIDI Estándar con letra de canción. Pida los detalles a su distribuidor.

Para volver a la página Master, pulse [F5] (Exit).

Fast Forward, Rewind y Reset

Para avanzar o retroceder dentro de la canción actual, en primer lugar pulse Recorder [PLAY►/STOP■] y a continuación [FF►►] para avanzar o [◄◄REW] para retroceder. Si pulsa [FF►►] pasará al siguiente compás de la canción actual, mientras que [◄◄REW] pasa al

compás anterior al actual. Puede mantener pulsado uno de estos botones para acelerar el proceso de avance o rebobinado. La indicación de compás de la pantalla le ayudará a localizar el compás buscado.
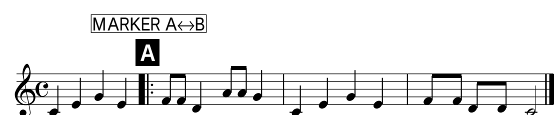


Pulse [|◄ RESET] para volver al primer compás de la canción. Es necesario detener la reproducción antes de poder utilizar el botón [|◄ RESET].

Nota: Estos botones sólo funcionan en el modo GM/GS. No es posible utilizarlos si el modo Arranger está activado.
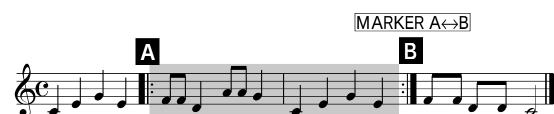
Reproducción en bucle

Otra función interesante del Grabador es la posibilidad de programar bucles para la reproducción. Puede hacerlo durante la reproducción o con el Grabador parado.

1. Pulse [MARKER A↔B] en el punto en que desee iniciar el bucle (el indicador parpadea).



2. Avance hasta el compás en el que desee terminar el bucle, y vuelva a pulsar [MARKER A↔B] (el indicador se apaga).



También es posible programar bucles al momento. No obstante, recuerde que el Grabador siempre memoriza el inicio (tiempo fuerte) del siguiente compás.

3. Para reproducir el bucle que ha programado, mantenga pulsado el botón Recorder [|◄ RESET] y pulse [PLAY►/STOP■].
Al final del compás B, el Grabador vuelve de manera inmediata al principio del compás A.

4. Para detener la reproducción, pulse el botón Recorder [PLAY►/STOP■].

8.5 Interpretación en vivo con acompañamiento de Archivo MIDI Estándar (Minus One)

El G-1000 permite enmudecer cualquier parte de la canción que esté reproduciendo. Puede utilizar esta función para enmudecer la parte de solo del disco para así poder tocarla en vivo. Ésto se conoce como la reproducción Minus One (porque una parte de la canción original no se reproducirá).

Pero el G-1000 puede hacer más que ésto: puede aplicar Solo a cualquier parte y enmudecer así varias partes de manera simultánea.

Todas las partes a tiempo real siguen estando activadas en el modo del Grabador (que también podríamos llamar GM/GS). Es decir, puede utilizar las partes Upper1/2/3, Lower 1 & 2 y Manual Bass en cualquier combinaciones de divisiones y de superposiciones (consulte la página p. 33). La parte Manual Drums también está disponible, pero, tal como ya debe recordar, al seleccionar la parte M.Drums se desactivan temporalmente las otras cuatro partes a tiempo real.

Nota: Al empezar a reproducir una canción nueva o volver al principio de la canción actual (con [|◄ RESET]), se desactivan todas las partes a tiempo real, excepto Upper1, y el G-1000 selecciona el modo de teclado Whole Right. Ésto ocurre al seleccionar 00 Free Pnl utilizando los botones CANCEL [◄DOWN] y [UP►].

Nota: No seleccione la Memoria de Performance 00 Free Pnl si desea controlar el modo de teclado y la selección de Tones. Seleccione cualquier otra Memoria de Performance, ajuste las partes a tiempo real según desee utilizarlas y escriba de antemano los ajustes en una Memoria de Performance.

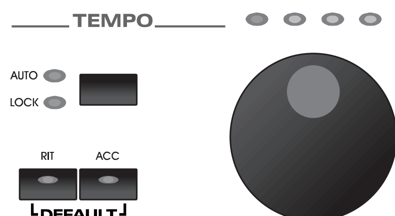
La selección de Tones funciona exactamente igual que en el modo Arranger (G-1000 normal). Consulte "Seleccionar Tones para las partes a tiempo real" en la página 37. No obstante, existe una función que permite vincular la selección de Tones y los ajustes de los parámetros de las partes de la canción, con lo que las partes a tiempo real que utilice durante una interpretación Minus One sonarán exactamente igual que la parte original (consulte "Tone Change: Old, G-800 y G-1000" en la página 66).

Cambiar el tempo de la canción

Es posible cambiar el tempo (programado) de la canción con el dial [TEMPO]. No obstante, estos cambios son sólo temporales, y se sobrescribirán con los mensajes de cambio de contenidos en la información de la canción. Además, cada vez que vuelva al principio de la canción utilizando el botón [|◄ RESET], volverá a utilizarse el tempo predefinido de la canción.

Para evitar cambios de tempo no deseados basados en la información de tempo, utilice el botón [TEMPO]

AUTO/LOCK. Funciona básicamente de la misma manera que en el modo G-1000 (o Arranger):



AUTO iluminado: El Grabador no carga el tempo predefinido de la canción al reproducir un Archivo MIDI Estándar desde el principio. Los cambios de tempo, no obstante, se ejecutarán de una manera relativa, según el tempo que haya definido.

Ejemplo: Una canción programada para reproducirse a ♩= 100 contiene un mensaje que cambia el tempo a ♩= 120 (+20%). Si ajusta el tempo a ♩= 80, el mensaje de cambio de tempo hará que el tempo pase a ♩= 96.

LOCK iluminado: El Grabador no carga el tempo predefinido de la canción al reproducir un Archivo MIDI Estándar. Los cambios de tempo no se ejecutan.

Ambos apagados: El Grabador carga el tempo predefinido de la canción al volver al principio de la canción utilizando el botón [|◄ RESET], o siempre que inicie la reproducción de una canción nueva. Todos los cambios de tempo se ejecutarán según estén programados.

Nota: Cada vez que seleccione el modo GM/GS pulsando [GM/GS MODE] (el indicador se ilumina) o iniciando la reproducción de una canción (Recorder [PLAY►/STOP■]), el G-1000 ajusta de manera automática la función Tempo a Auto apagado / Lock apagado (status por defecto). Al volver al modo Arranger pulsando [GM/GS MODE] (el indicador se apaga), el G-1000 ajusta la función Tempo a Auto iluminado / Lock apagado.

Aplicar Solo o enmudecer partes

Antes de decidir las partes que desea enmudecer debe saber cual es la parte (canal MIDI / pista) que toca las notas que no desea oír. Desafortunadamente, el formanto de Archivo MIDI Estándar, aunque muy específico en ciertos aspectos, deja mucha libertad a los programadores. Encontrar la parte que desea enmudecer no siempre es sencillo, aunque el G-1000 puede ayudarle a encontrarla.

Consulte también “Pistas y canales MIDI” en la página 86.

Las canciones complejas pueden utilizar los 16 canales MIDI. En estos casos, la función Solo puede ser de gran ayuda:

Aplicar Solo a partes

Para saber qué parte está asignada a qué canal MIDI puede utilizar la función Solo. Esta función enmudece todas las demás partes excepto la actual. Para aplicar Solo a una parte, siga los pasos detallados a continuación:

1. En la página Master pulse [F1] (Mixer). Puede hacerlo mientras el Grabador esté sonando.

2. Pulse [F3] (Song) para pasar a la siguiente pantalla:



3. Pulse el botón Part Select [UPPER1] para aplicar Solo a la primera pista de canción (SOLO= ON).
Con ello enmudecerá las demás partes de la canción – y puede terminar no oyendo nada. Tenga paciencia, reproduzca la canción una vez y escuche. Si no oye nada, esta pista no se utiliza en la canción. Algunas veces, una pista empieza a sonar en medio de la canción, razón por la cual es mejor esperar antes de decidir que la pista actual no se utiliza.

4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar Song Part 2.

5. Pulse Part Select [UPPER1] para aplicar Solo a la pista.
Esta vez es muy probable que oiga la línea de bajo. Si vuelve a la pista previa utilizando [DRUMS/PART], verá que sigue estando en el modo Solo y que oye la línea de piano (si está disponible) en lugar del bajo. Si vuelve a la segunda parte de canción volverá a oír sólo el bajo. Es decir, puede aplicar Solo a todas las partes y pasar por ellas utilizando el mando [DRUMS/PART].

Nota: si vuelve a la página Master después de aplicar Solo a una o más partes de la canción, sólo oirá la parte de la canción que haya seleccionado en último lugar. No es posible aplicar Solo a dos o más pistas.

6. Vuelva al paso (4) para seleccionar y aplicar Solo a las demás partes de la canción.

7. Por último, salga de la página Mixer\Song pulsando [F5].

Enmudecer partes de canción (Status)

La página Mixer\Song también permite enmudecer partes de canción. Obviamente, las partes de canción enmudecidas no sonarán durantela reproducción.

1. Seleccione la página Mixer\Song (consulte “Aplicar Solo a partes”).

2. Seleccione la parte de la canción que desee enmudecer utilizando el mando [DRUMS/PART].

3. Enmudezca la parte con el mando [UPPER/VARIATION] (Status= Mute).
Nota: Solo tiene prioridad sobre Mute. Para enmudecer una parte a la que haya aplicado Solo, desactive Solo (SOLO-OFF).

4. Salga de la página Mixer\Song pulsando [F5] (Exit), o pase a la siguiente sección.

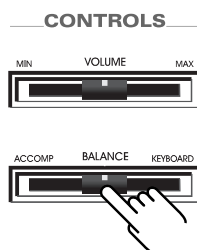
Sobrescribir los ajustes de canción

En la página Mixer\Song (consulte más arriba), existen dos ajustes más que también puede cambiar. Estos ajutes se aplican a la parte de canción seleccionada con el mando [DRUMS/PART].

Nota: consulte también "Header Post Edit" en la página 101, donde se explican otros parámetros también muy interesantes que puede cambiar y guardar junto con la canción en si, así como "Editar una canción de 16 pistas" en la página 90.

Balance de parte de canción / a tiempo real

Utilice el deslizador CONTROLS [BALANCE] del panel frontal para modificar el balance del volumen entre el Archivo MIDI Estándar y las partes a tiempo real. Desplácelo hacia la izquierda para aumentar el volumen del Archivo MIDI Estándar (ACCOMP), y hacia la derecha para aumentar el volumen de la parte a tiempo real (KEYBOARD).



En el modo Volume pueden realizarse ajustes con una precisión mucho mayor (consulte la página 67).

Tone Change: Old, G-800 y G-1000

El parámetro Tone Change permite especificar el nivel Tone (o sonido) que podrá seleccionar la parte del Archivo MIDI Estándar actualmente activa. Probablemente recuerda (consulte la página 37) que el G-1000 dispone de seis Grupos de Tone: A~F, dos de los cuales contienen tones nuevos (grupos A y B), mientras que los grupos C y D contienen sonidos del G-800, y los grupos E y contienen sonidos de los Roland SC-55 y CM-64. Los grupos E y F aparecen aquí como Old.

La razón por la que aquí puede seleccionarse el nivel Tone es que, empezando por el módulo SC-88 Sound Canvas, la selección de banco MIDI en el modo GM/GS de Roland se ha reorganizado para incluir dos números de cambio de control: CC00 y CC32. No obstante, y siguiendo el estándar del SC-55, algunos Archivos MIDI Estándar sólo contienen mensajes de selección de banco CC00. El segundo mensaje de selección de banco (CC32) se utiliza para seleccionar entre los Tones nuevos (CC32= 3), los Tones del G-800 (CC32= 2) y los Tones "antiguos" del G-1000 (CC32= 1). Siempre que CC32 está ajustado a 0 o no está presente, el G-1000 asume que no desea abandonar el nivel Tone actual (A/B, C/D or E/F), y por lo tanto selecciona el Tone correspondiente a los mensajes de cambio de programa y de selección de banco CC00 del nivel actual.

El parámetro Tone Change de la página Mixer\Song permite cambiar este ajuste por defecto y especificar que el G-1000 debe seleccionar el nivel Tone propio (G-1000), el nivel Tone del G-800 o el nivel Tone del SC-55 (Old).

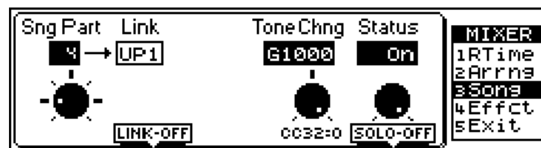
Nota: Ésto sólo funciona si el Archivo MIDI Estándar que reproduce utilizando el Grabador no contiene ningún mensaje CC32 o un mensaje CC32 cuyo valor esté ajustado a 0. El mensaje CC32= 0, por lo tanto, debe interpretarse como "¿Qué debo hacer yo (= G-1000) cuando el cambio de control #32 está ajustado a 0 o no está presente?"

Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar una de las opciones: G-1000, G-800 u Old.

Link

El parámetro Link de la página Mixer\Song se utiliza para especificar si la correspondiente parte a tiempo real seleccionará (Link On) o no (Link Off) los mismos ajustes que la parte de canción a la que esté asignada.

1. Seleccione la página Mixer\Song (consulte "Aplicar Solo a partes" en la página 65).



2. Utilice el mando [DRUMS/PART] para pasar por las 16 partes de la canción, y observe el cuadro Link. Al seleccionar la parte de canción 2, el cuadro Link mostrará MBS, indicando que la parte Manual Bass está asignada a la parte de canción 2. Tenga en cuenta que sólo es posible vincular partes de canción que estén asignadas a partes a tiempo real del G-1000.

3. Utilice el botón Part Select [M.BASS] para seleccionar Link On o Link Off.

Nota: La asignación de parte de canción a parte a tiempo real está fijada, y no está relacionada de ninguna manera con el número de canal MIDI asignado a la parte a tiempo real en el modo MIDI. Por lo tanto, Upper1 sólo puede vincularse a la parte de canción 4, etc.

Nota: La función Link también funciona cuando la parte de canción correspondiente está enmudecida. En realidad, es en esta situación cuando la función Link es más útil, ya que permite reproducir la parte enmudecida utilizando la selección de Tone contenida en el Archivo MIDI Estándar.

9. Editar

Editar es un término que se utiliza para describir cualquier acción que cambia los ajustes actualmente en efecto. La selección de otros tones para las partes a tiempo real (consulte la página 37) es una forma de edición.

Los ajustes de todos los parámetros de este capítulo pueden escribirse en una Memoria de Performance y recuperarse siempre que sea necesario (consulte “Guardar los ajustes” en la página 23).

9.1 Balance de parte (Volume y Mixer)

El balance de parte es la operación de edición más importante, ya que el volumen de las partes que toque determinará la mezcla del sonido. Si una parte suena muy baja, no la oirá, y si suena demasiado alta, la imagen del sonido no estará equilibrada.

Nota: Es aconsejable que en primer lugar asigne los Tones que necesita para las partes que va a tocar, ya que el carácter de los sonidos utilizados afectará al balance. Por ejemplo, un sonido de trompeta siempre se oirá más alto que un sonido de flauta porque el primero contiene más armónicos.

Existen dos maneras de seleccionar la página Volume del G-1000:

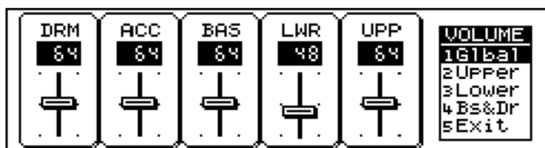
- Utilice cualquier mando mientras se encuentre en la página Master (consulte la página 29).

O BIEN:

- Pulse el botón [VOLUME] en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Página Volume del modo Arranger

Si el G-1000 se encuentra actualmente en el modo Arranger (es decir, si el indicador [GM/GS MODE] no está iluminado), la pantalla será la siguiente:



Observe que al acceder a ella con los mandos, la página Volume desaparece al cabo de unos segundos de inacción. Aquí pulse el botón [VOLUME].

Deslizadores agrupados y de bus

Lo que aparece es un mezclador de cinco canales, que no basta para cubrir todas las partes a tiempo real y del Arranger. Ésto es así porque el deslizador ACC representa a un grupo de seis partes que controla el volumen de las partes ACC1~ACC6. A partir de ahora, todos los controles que afecten a varios elementos serán *controles de bus*. Así, podremos utilizar *grupo* para algo más sin confundirle.

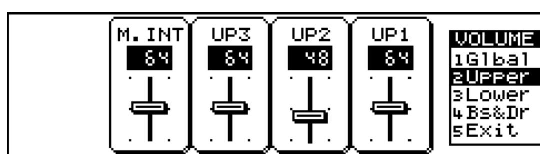
Nota: Los deslizadores o botones de bus siempre indican el ajuste con el valor más alto dentro del bus. Si el volumen de cinco partes ACC está ajustado a 60 y el de la otra parte ACC está ajustado a 79, el deslizador de bus ACC de la página Volume indicará el valor 79. Es decir, aunque se trate de un deslizador de bus principal, no es posible ajustarlo a 127 sin ajustar como mínimo una parte de este bus a 127 (cosa que no ocurre en una consola de mezclas).

Ahora modificaremos el volumen de las partes Upper (Upper1/2/3):

Partes Upper y Melody Intelligence

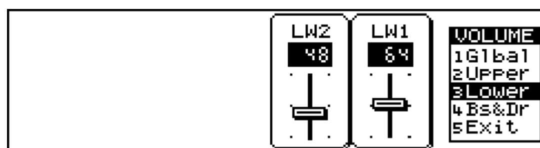
Gire el mando [UPPER/VARIATION]. Con ello cambiará el volumen de cuatro partes: Upper1, 2 y 3 y M. INT (Melody Intelligence, también “MI”). Utilice este deslizador de pantalla para aumentar el volumen de todas las partes de la mano derecha a la vez.

Si desea ajustar el volumen de una única parte Upper concreta (1/2/3) o de la parte Melody Intelligence, pulse [F2] (Upper). La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Partes Lower

Este sistema también se aplica a las partes Lower 1 y 2: para ajustar ambas a la vez, vuelva a la página Volume 1Global pulsando [F1], y utilice el mando [LOWER/NUMBER]. En caso contrario, pulse [F3] para seleccionar la página Volume Lower:

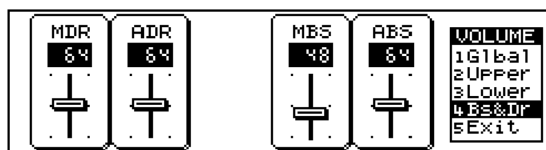


Aquí puede utilizar [LOWER/NUMBER] para ajustar el volumen de la parte Lower 2, y [UPPER/VARIATION] para la parte Lower 1.

Partes Bass y Drum

Los mismo también es cierto para los deslizadores MDR (Manual Drums) y ADR (Accompaniment Drums), y MBS (Manual Bass) y ABS (Accompaniment Bass). Gire el mando [DRUMS/PART] o [BASS/BANK] para comprobarlo.

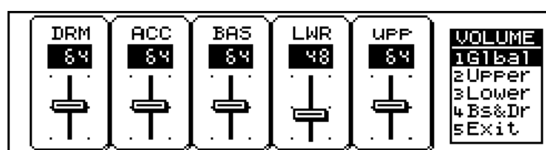
Si debe realizar ajustes de precisión en el balance de las partes M.Bass y A.Bass (o de las partes M.Drums y A.Drums), pulse [F4]:



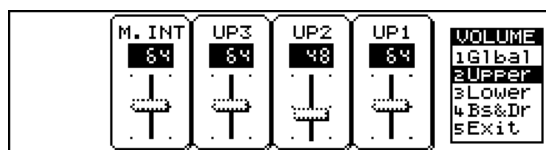
Nota: Las partes ACC (partes de acompañamiento melódico) se ajustan siempre a la vez en el modo Volume. No obstante, es posible utilizar el modo Mixer para especificar su volumen (junto con otros ajustes). Consulte los detalles en la página 68.

Nota: El balance relativo entre dos deslizadores agrupados se mantiene sólo si el volumen de las partes en cuestión no sube (ni baja) una vez uno de los deslizadores ha llegado al valor 0 (o 127). Si sube el volumen de un grupo más allá del punto en que uno de ellos ha llegado a 127, sólo subirá el volumen de la o las partes cuyo volumen no haya llegado aún a 127. Lo mismo también es cierto al bajar el volumen de un par agrupado después de que una de las partes haya llegado al valor 0. No existe ninguna manera de recuperar el balance relativo existente antes de destruirlo.

Siempre que desactive una sección en el panel frontal (utilizando los botones del grupo de botones KEYBOARD MODE), los nombres de los deslizadores aparecerán en minúsculas. La siguiente pantalla significa que la sección Upper (1/2/3 y Melody Intelligence) no está disponible actualmente. Puede seguir modificando el volumen del grupo y los volúmenes individuales, pero no oirá ninguna diferencia.



Si ha pulsado [F2] para seleccionar los deslizadores Upper individuales, los fondos de los deslizadores tendrán el siguiente aspecto:

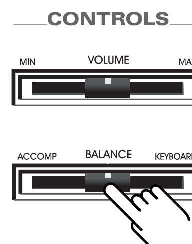


These parts have been switched off.

Tenga en cuenta que obtener el balance correcto no siempre es cuestión de subir el volumen de una sección concreta. En muchos casos es más efectivo bajar el volumen de la parte o sección que suena demasiado alta con relación a las demás.

Balance de sección

El G-1000 dispone de un deslizador [BALANCE] que permite modificar el volumen global de las secciones a tiempo real (KEYBOARD) y del Arranger (ACCOMP). Utilícelo cuando esté satisfecho con el balance de las partes que haya definido pero crea que la sección a tiempo real o del Arranger suena demasiado alta en todo su conjunto.

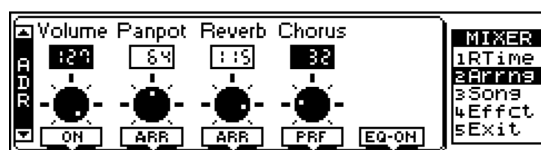


Modificar el volumen de las partes ACC

Asumiremos que ha seleccionado un Estilo y que cree que la parte ACC2 de la división Básico/Original es algo demasiado prominente en este Estilo. Inicie la reproducción del Estilo y toque un acorde en el área de reconocimiento de acordes.

1. En la página Master, pulse [F1] (Mixer) para seleccionar el modo Mixer.

2. Pulse [F2] (Arrng) para seleccionar la página Arranger Mixer.



3. Pulse los botones [PAGE] ▲▼ hasta que la barra de desplazamiento a la izquierda de la página muestre ACC2.

4. Gire el mando [DRUMS/PART] (asignado a Volume) hacia la izquierda para bajar el volumen de la parte ACC2.
De esta misma manera puede modificar el volumen de las demás partes ACC: selecciónelas con los botones [PAGE] ▲▼ y utilice el mando [DRUMS/PART] para modificar el ajuste de volumen.

Enmudecer partes

En la página Mixer puede pulsar Part Select [M.DRUMS] para enmudecer la parte seleccionada, en cuyo caso el mensaje On bajo el mando de pantalla cambiará a Off, y el nombre de la parte en la barra de desplazamiento aparecerá en minúsculas (por ejemplo, acc2).

1. Pulse [F1] (RTime) o [F2] (Arrng), según si desea enmudecer una parte a tiempo real o una parte del Arranger.

2. Si es necesario, utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página de pantalla correspondiente a la parte que desea enmudecer.

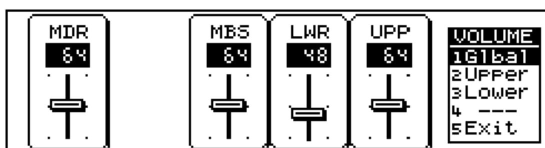
3. Pulse el botón Part Select [M.DRUMS] para seleccionar Off.

4. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Nota: A continuación encontrará la descripción de las demás funciones de las páginas del mezclador.

Página Volume del modo GM/GS

El sistema de deslizadores del modo Volume también se utiliza en el modo Song, es decir, cuando el indicador [GM/GS MODE] se ilumina, durante la reproducción de una canción del Grabador o mientras trabaja con el secuenciador de 16 pistas. Si en este momento pulsa [VOLUME] (el indicador se ilumina), la página Volume Global tendrá el siguiente aspecto:



Ahora puede pulsar [F2] para pasar a los deslizadores Upper (y M.INT) individuales, o [F3] para acceder a los deslizadores Lower 1 y 2.

Nota: No existe ninguna página para la parte M.Drums porque no hay ninguna necesidad de ello. Ajuste su volumen en la página Volume Global.

Utilice el deslizador [BALANCE] del panel frontal para ajustar el balance entre las partes de canción (ACCOMP) y las partes a tiempo real (KEYBOARD).

Nota: Utilice "Mute" de la página 102 para enmudecer partes de canción.

9.2 Panpot (posición estéreo)

El G-1000 permite especificar el ajuste de panoramización individualmente para cada parte. Una manera de utilizar el parámetro Panpot puede ser desplazar la parte Upper1 a la izquierda y la parte Upper2 a la derecha. Si a continuación superpone Upper1 y Upper2 (pulsando SPLIT o WHOLE RIGHT, así como [UPPER1] y [UPPER2]), el sonido de la parte Upper1 se oirá por el altavoz izquierdo y el sonido de la parte Upper2 se ooirá por el altavoz derecho.

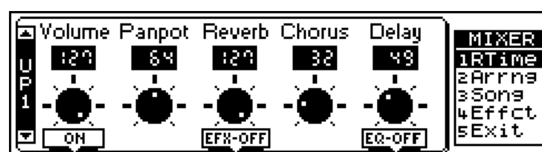
Nota: Consulte "Type (EFX)" en la página 74, donde encontrará otra manera muy interesante de utilizar Panpot junto con un efecto de inserción.

Para especificar el ajuste de panoramización de una parte, siga los pasos detallados a continuación:

1. En la página Master, pulse [F1] (Mixer) para pasar a la página Mixer.

2. Seleccione el grupo de partes (a tiempo real o del Arranger) pulsando [F1] (RTime) o [F2] (Arrng).

3. Seleccione la parte cuyo ajuste Pan desee cambiar pulsando [PAGE] ▲▼.



4. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para ajustar la posición Pan deseada.
Ajuste un valor entre 1 y 63 para desplazar la parte hacia la izquierda, o entre 65 y 127 para desplazar la parte hacia la derecha. Tenga en cuenta que también puede seleccionar Rnd (aleatorio), lo que significa que la parte alternará entre los canales izquierdo y derecho de una manera aleatoria. Para ello, gire el mando [ACCOMP/GROUP] totalmente a la izquierda.

Nota: Los mandos son sensibles a la velocidad. Cuanto más rápido los gire, mayor será el cambio obtenido. Una vuelta completa de izquierda a derecha permite cambiar de Pan 1 a Pan 127. Cuanto más lento sea el movimiento, más pequeños serán los incrementos o los decrementos.

5. No salga de la página Mixer, porque aún no hemos terminado con ella:

9.3 Efectos y ecualizador

El G-1000 dispone de tres efectos programables (Reverb, Chorus y Delay), de un multiefector (llamado Insertion EFX) y de un ecualizador paramétrico de dos bandas.

Nota: Cualquier cambio en los programas de efectos se aplicará a todas las partes, ya que sólo existe una reverberación, un chorus, un retardo y un ecualizador (EQ). Lo que sí puede especificarse en cada parte es la cantidad de efecto que se aplicará (profundidad de efecto).

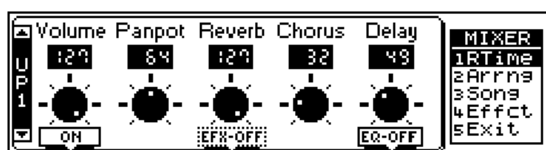
Nota: El efecto Insertion sólo está disponible para las partes a tiempo real.

Aplicar Reverb, Chorus o Delay a una parte

1. En la página Mixer – consulte "Panpot (posición estéreo)", pasos (1)~(3) – seleccione el grupo de partes y la parte cuyo ajuste de nivel de envío al efecto desee cambiar. Los ajustes de envío al efecto de la página Mixer especifican el volumen de parte para la señal que se envía al efecto Reverb, Chorus y Delay respectivamente. Si ajusta unos valores altos para Reverb, Chorus y Delay en esta página aumentará de manera efectiva el volumen del efecto.

El funcionamiento es básicamente el mismo que el de una catedral: cuanto más alto cante, más reverberación se oirá. En el caso de la catedral, cantar más alto significa aumentar el nivel de envío al efecto, es decir, el nivel de la señal (la voz) que se procesará en el entorno acústico.

2. Utilice el banco [BASS/BANK] para modifcar el nivel de envío a la reverberación (Reverb).



3. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para modifcar el nivel de envío a Chorus.

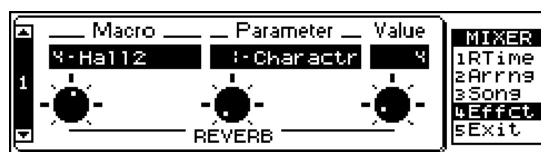
4. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para modificar el nivel de envío al Retardo (Delay).

Ajustes de los efectos

Tres de los efectos del G-1000 son editables, con lo que es posible adaptarlos a las necesidades particulares.

1. En la página Master, pulse [F1] (Mixer).

2. Pulse [F4] (Effct) para seleccionar el nivel Effect.



"Reverb" es la primera de una serie de seis páginas (observe el número "1" en la barra de desplazamiento). La sexta página permite asignar las partes del G-1000 a las salidas deseadas. Consulte los detalles en la página.

3. Pulse [PAGE] ▲▼ para acceder a la página de pantalla del efecto que desee editar. La secuencia es la siguiente:

Efecto (o función)	Página
Reverb	1
Chorus	2
Delay	3
Equalizer	4
Insertion EFX	5
Output Assign	6

En las páginas de efectos (Reverb, Chorus, Delay e Insertion EFX), el mando de más a la izquierda ([DRUMS/PART]) permite seleccionar un tipo de efecto. Para cada efecto hay varios tipos disponibles. Así, el efecto "Chorus" también incluye un Flanger, por ejemplo. El mando [BASS/BANK] se utiliza para seleccionar un parámetro cuyo valor puede editarse con el mando [UPPER/VARIATION].

Reverb

Sólo es posible ajustar un parámetro a la vez. Ésto no significa, no obstante, que los valores de los parámetros invisibles dejen de ser válidos al seleccionar otros parámetros. Tenga cuidado al seleccionar Macros después de ajustar los parámetros a sus necesidades, ya que al seleccionar otra Macro todos los parámetros vuelven a adoptar sus valores por defecto.

Macro: Macro permite seleccionar uno de los efectos (llamado *Character*, consulte más adelante) así como un grupo de valores predefinidos para todos los parámetros de Reverb (Pre-LPF~RevPre DlyT). La diferencia entre Macro y Character (consulte más adelante) es que el primero hace lo que su nombre indica: accede a una Macro de programa que incluye la selección de Character y ajustes para todos los parámetros del efecto seleccionado.

Room1, Room2, Room3: Estas reverberaciones simulan la reverberación de una habitación. Ofrecen una reverberación amplia muy definida.

Hall1, Hall2: Estas reverberaciones simulan la reverberación de una sala de conciertos. La reverberación es más profunda que con Room.

Plate: Este tipo de efecto simula una reverberación de lámina (un equipo de estudio que utiliza una plancha metálica para simular una reverberación natural).

Delay: Éste es un retardo convencional que produce efectos de eco.

Panning Delay: Éste es un retardo especial en el que los sonidos retardados se desplazan a izquierda y derecha. Sólo es efectivo cuando escucha en estéreo.

Teniendo en cuenta que Delay funciona normalmente sólo para una parte, utilice Delay para efectos de eco. De esta manera podrá utilizar el efecto Reverb para crear un campo de sonido “más profundo”.

Parámetros de Reverb

Character (0~7): Character sólo especifica el tipo de reverberación. No carga valores predefinidos para los parámetros Pre-LPF~RevPreDlyT. En realidad, Character es un parámetro de Macro. Ésto explica por qué es posible seleccionar *Room 2* para Macro y ajustar *Delay* para Character. Al seleccionar otro Character, los valores de los demás parámetros no se reinician a sus valores originales. A Macro, por el contrario, selecciona un tipo de reverberación y los ajustes adecuados para el efecto.

Pre-LPF (0~7): Es posible aplicar un filtro pasa bajos a la señal del Tone enviada a Reverb para cortar la gama de frecuencias altas antes de procesar la señal en Reverb. Cuanto más alto sea el valor, más frecuencias altas se cortarán, y la reverberación será más suave. Tenga en cuenta que este parámetro sólo se aplica a la señal enviada al efecto Reverb. Si desea cortar las frecuencias altas de las señales de Tone directas, utilice el ecualizador (consulte la página 72).

Rev Level (0~127): Este parámetro ajusta el volumen del efecto Reverb (o de la señal Master AUX Return si está acostumbrado a pensar en términos de mesa de mezclas). Cuanto más alto sea el valor más fuerte será la reverberación.

Rev Time (0~127): Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual continuará la reverberación. Cuanto más alto sea el valor más larga será la reverberación.

Rev Delay Fb (0~127): Este parámetro sólo está disponible si selecciona Rev Charac 6 Delay, o 7 Panning Delay. Ajusta la manera en que se repetirán los retardos. Cuanto más alto sea el valor, más repeticiones se oirán.

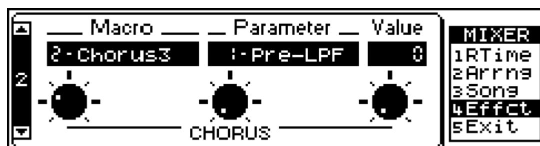
RevPreDlyT (0ms~127ms): Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo entre la señal original (“dry”) y el inicio del efecto Reverb seleccionado. Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo de preretardo, simulando así un espacio de reverberación más amplio.

Value

Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para especificar un valor para el parámetro seleccionado. Para una mayor claridad, hemos puesto la gama de ajustes junto a cada uno de los parámetros (consulte más arriba).

Nota: Tenga en cuenta que cualquier cambio que realice aquí se aplicará a todas las partes que utilicen el efecto. Por lo tanto, compruebe siempre el sonido de los nuevos ajustes al tocar las demás partes.

Chorus



Macro: Chorus amplía la imagen espacial del sonido añadiendo riqueza. Es posible seleccionar entre 8 tipos de Chorus.

Chorus 1~4: Éstos son efectos Chorus convencionales que añaden amplitud y profundidad al sonido.

Feedback Chorus: Éste es un Chorus con un efecto tipo Flanger y un sonido suave.

Flanger: Éste es un efecto que suena como un avión a rección despegando y aterrizando.

Short Delay: Retardo con un tiempo de retardo corto.

Short Delay (FB): Retardo corto con muchas repeticiones.

Teniendo en cuenta que Delay funciona normalmente sólo para una parte, utilice Delay para efectos de eco. De esta manera, podrá utilizar el efecto Chorus para ampliar la imagen estéreo del sonido.

Parámetros de Chorus

Cho Pre-LPF (0~7): Es posible aplicar un filtro pasa bajos al sonido enviado a Chorus para cortar la gama de frecuencias altas. Cuanto más alto sea el valor, más frecuencias altas se cortarán, con lo que el sonido de Chorus será más suave.

Cho Level (0~127): Este parámetro ajusta el volumen general del efecto Chorus. Si sólo un Tone contiene demasiado Chorus, reduzca su valor de Chorus Send (consulte la página 71) en lugar del valor de Cho Level.

ChoFeedback (0~127): Este parámetro ajusta el nivel al que vuelve a enviarse el sonido de Chorus a Chorus. Al utilizar feedback es posible crear un sonido de Chorus más denso. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el nivel de feedback.

Cho Delay (0~127): Este parámetro ajusta el tiempo de retardo del efecto Chorus. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la desviación en la afinación del sonido de Chorus.

Cho Rate (0~127): Este parámetro ajusta la velocidad (frecuencia) a la que se modula el sonido de Chorus. Cuanto más alto sea el valor, más rápida será la modulación.

Cho Depth (0~127): Este parámetro ajusta la profundidad a la que se modulará el sonido de Chorus. Cuanto más alto sea el valor, más profunda será la modulación.

Cho → Reverb (0~127): Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de Chorus que se enviará a Reverb. Cuanto más alto sea el valor, más sonido se enviará. El valor "127" permite conectar los efectos Chorus y Reverb en serie (Chorus antes de Reverb). Si no desea que la señal de Chorus se procese en el efecto Reverb, ajuste este valor a "0".

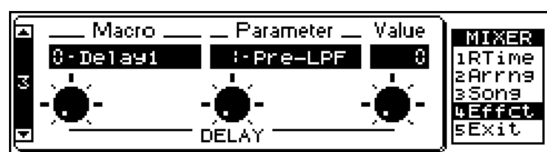
Cho→Dly (0~127): Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de Chorus que se enviará a Delay. Cuanto más alto sea el valor, más sonido se enviará. El valor "127" permite conectar los efectos Chorus y Delay en serie (Chorus antes de Delay). Si no desea que la señal de Chorus se procese en el efecto Delay, ajuste este valor a "0".

Consejo: Utilice este parámetro siempre que desee procesar una parte del Arranger utilizando el efecto Delay (consulte más adelante). Si sólo está interesado en Delay, ajuste los parámetros Chor Delay, Cho Rate y Cho Depth a 0. Tenga en cuenta, no obstante, que al hacerlo dejará de disponer de una efecto Chorus "propio".

Value

Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para especificar el valor del parámetro seleccionado. Para una mayor claridad, hemos puesto la gama de ajustes junto a cada uno de los parámetros (consulte más arriba).

Delay



Macro: Delay crea ecos. También es posible dar profundidad y amplitud a un sonido añadiendo un retardo corto al sonido original (una técnica muy utilizada en canciones de rock-'n'-roll y en bares de Karaoke). Es posible seleccionar entre 10 tipos de Delay.

Delay 1~3: Éstos son retardos convencionales. 1, 2 y 3 tienen tiempos de retardo progresivamente más largos.

Delay 4: Retardo con un tiempo de retardo bastante corto (efecto tipo "slap back").

Pan Delay 1~3: El sonido de Delay se desplaza entre la izquierda y la derecha. Muy efectivo si escucha en estéreo. 1, 2 y 3 tienen tiempos de retardo progresivamente más largos.

Pan Delay 4: Retardo bastante corto con el sonido de retardo desplazándose a izquierda y a derecha. Muy efectivo si escucha en estéreo.(efecto tipo "slap back").

Dly To Rev: Se añade reverberación al sonido de Delay que se desplaza a izquierda y a derecha. Muy efectivo si escucha en estéreo.

PanRepeat: El sonido de Delay se desplaza entre los canales izquierdo y derecho, pero la posición de panoramización diferente de la de los efectos listados anteriormente. Muy efectivo si escucha en estéreo.

Parámetros de Delay

Dly Pre-LPF (0~7): Es posible aplicar un filtro pasa bajos al sonido que llega a Delay para cortar la gama de frecuencias alta. Cuanto más alto sea el valor, más frecuencias altas se cambiarán, y el sonido de Delay será más suave.

Dly Time C (0.1ms~1.0s): El efecto Delay del G-1000 permite ajustar tres tiempos de retardo, lo cual sólo es útil si escucha en estéreo: centro (C), izquierda (L) y derecha (R). Delay Time Center ajusta el tiempo de retardo del retardo situado en el centro.

DlyTRatioL/R (4%~500%): Este parámetro ajusta el tiempo de retardo del retardo situado a la izquierda o a la derecha en forma de procentaje del retardo del centro. El valor "100%" significa que el retardo a la izquierda o a la derecha se repite a la misma velocidad que el retardo central.

Dly Level C/L/R (0~127): Estos parámetros ajustan el volumen de los retardos central, izquierdo y derecho. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el volumen de Delay.

Dly Level (0~127): Este parámetro ajusta el volumen general de los tres retardos (cental, izquierdo y derecho). Cuanto más alto sea el valor, mayor será el volumen general.

Dly Fback (–64~ 0 ~+63): Este parámetro especifica las veces que se repetirá el retardo. Con el valor "0", el retardo no se repetirá. Cuanto más alto sea el valor, más repeticiones se oirán. Con valores negativos (–), el retardo central se reenviará con la fase invertida. Los valores negativos son efectivos con tiempo de retardo cortos.

Dly→Rev (0~127): Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de Delay que se enviará a Reverb. Cuanto más alto sea el valor, más prominente será la parte de Reverb en la señal de Delay. No exagere mucho este efecto, ya que tiende a desdibujar la imagen del sonido.

Equalizer



Aquí es donde puede programar el ecualizador de dos bandas. Este ecualizador funciona igual que los

mandos de Agudos y Graves de un amplificador. Permite realzar o cortar las frecuencias altas y/o bajas de los Tones. Por realzar se entiende que el volumen de una cierta banda de frecuencias subre, mientras que cortar significa que el volumen baja. Es posible seleccionar las frecuencias altas y bajas que se realzarán o cortarán.

1. Gire el mando [DRUMS/PART] para seleccionar las frecuencias bajas (L-Freq) que se realzarán o cortarán.

2. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para entrar un valor positivo (realzar) o negativo (cortar) para el parámetro L-Gain.

3. Repita estos pasos para la banda de frecuencias altas utilizando los mandos [BASS/BANK] (H-Freq) y [LOWER/NUMBER] (H-Gain).

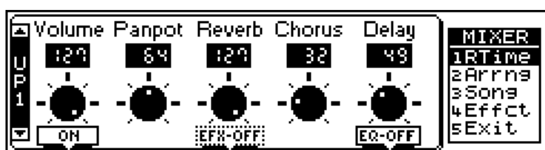
Seleccionar las partes que se procesarán en el ecualizador

Al poner en marcha el G-1000, todas las partes están ajustadas para procesarse en el ecualizador, con lo que es posible utilizar el ecualizador como un control general del sonido para modificar la respuesta de graves y agudos del instrumento.

Normalmente, un ecualizar sólo es efectivo para corregir la respuesta a la frecuencia de un sonido que se oye junto con otros sonidos. Por lo tanto, ahora deberemos desactivar el ecualizador para todas las partes que no requieran ninguna corrección del sonido.

1. En la página Master, pulse [F1] (Mixer).
En primer lugar desactivaremos el ecualizador de las partes a tiempo real.

2. Pulse [F1] (RTime) para pasar a la página Mixer\RTime.



3. Seleccione la parte cuyo status de ecualizador desee cambiar utilizando los botones [PAGE] ▲▼.

4. Pulse Part Select [UPPER1] bajo la pantalla para seleccionar EQ-ON o EQ-OFF.

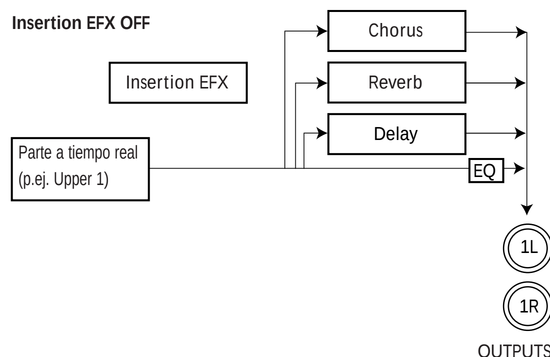
5. Vuelva al paso (3), seleccione las demás partes, y especifique su status de ecualizador.

6. Pulse F5 (Exit) para salir del modo Mixer y volver a la página Master.

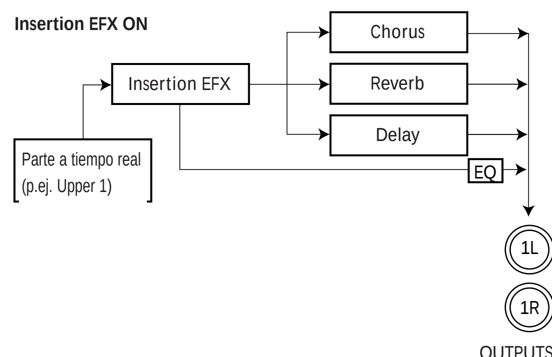
Efecto Insertion (EFX)

La página de pantalla anterior también contiene un conmutador EFX ON/OFF que permite activar o desactivar el efecto Insertion para la parte a tiempo real seleccionada. Se conoce como efecto *Insertion* porque este procesador se encuentra entre las partes a tiempo real y los demás efectos.

Cuando el efecto Insertion está desactivado, la conexión entre una parte a tiempo real y los efectos es la siguiente:



Cuando el efecto Insertion está activado, la parte a tiempo real deja de estar directamente conectada a las salidas de los demás efectos:

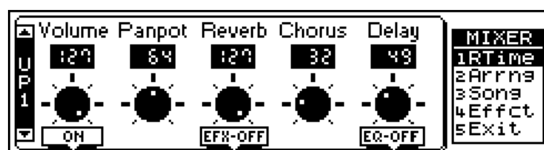


En este caso, los efectos Reverb, Chorus y Delay procesan la señal de salida del efecto Insertion. Sólo existe un efecto Insertion, por lo que todas las partes utilizan la misma cantidad de Reverb, Chorus y Delay.

Nota: Insertion EFX siempre está conectado a los jacks OUTPUT 1L/1R, por lo que el ajuste Output Assign (consulte más adelante) deja de ser válido cuando una parte se procesa con Insertion EFX (EFX ON).

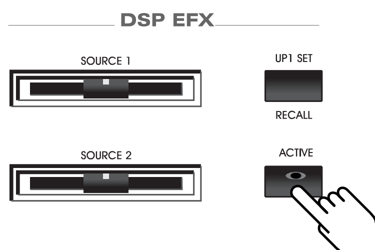
1. En la página Master, pulse [F1] (Mixer) para seleccionar el modo Mixer.

2. Pulse [F1] (RTime) para seleccionar una página similar a la siguiente. (Insertion EFX no está disponible para las partes del Arranger.)



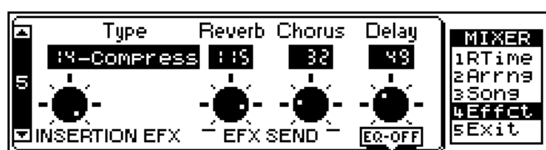
3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar una parte a tiempo real.

4. Utilice el mando Part Select [LOWER1] para seleccionar EFX OFF o EFX ON.
Si el icono del conmutador EFX aparece marcado con una línea de puntos, deberá activar Insertion EFX utilizando el botón [ACTIVE] de la sección DSP EFX:



5. Pulse [F4] (Effct) para seleccionar el nivel Effect.

6. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página Effect 5:



7. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar Type:
(EFX) Type: Permite seleccionar el algoritmo EFX deseado. Type se carga con unos ajustes predefinidos concretos que no pueden editarse en el G-1000 en si. No obstante, es posible modificar dos parámetros por Type con los dos deslizadores SOURCE del panel frontal. Consulte en la página 187 la explicación acerca de los tipos de efectos y los parámetros controlables.

Al combinarlo con un algoritmo EFX paralelo (consulte la página 189), el parámetro Pan de la página 69 permite seleccionar el efecto con el que se procesará la parte en cuestión. Seleccione “1” (extremo izquierdo) para enviar la señal de la parte en cuestión a un efecto, o “127” (extremo derecho) para enviarla al otro efecto. Estos algoritmos EFX paralelos permiten utilizar dos efectos Insertion diferentes a la vez.

Nota: Pulse [UP1 SET RECALL] en el panel frontal para cargar el EFX Type asignado originalmente al Tone de Upper1 seleccionado actualmente. NO pulse este botón si ya ha seleccionado otro efecto Insertion que no desea cambiar. Las asignaciones originales son las siguientes (a números de cambio de programa, lo que significa que se aplican a todos los bancos CC00 y CC32 vinculados a estos números de cambio de programa):

PC	EFX #	EFX	PC	EFX #	EFX	PC	EFX #	EFX
1	38	Reverb	44	38	Reverb	87	60	FL→Delay
2	01	Enhancer	45	38	Reverb	88	82	FL/Delay
3	11	Phaser	46	39	GteRevNr	89	33	St Delay
4	30	StChorus	47	38	Reverb	90	34	Mod Dly
5	78	RhodMlt1	48	38	Reverb	91	14	StFlangr
6	01	Enhancer	49	38	Reverb	92	33	St Delay
7	38	Reverb	50	38	Reverb	93	28	Hexa Cho
8	12	Auto Wah	51	30	StChorus	94	81	Cho/Dly
9	34	Mod Dly	52	60	FL→Delay	95	28	Hexa Cho
10	37	TmCtrDly	53	38	Reverb	96	32	3Dchorus
11	39	GteRevNr	54	35	3Tap Dly	97	39	GteRevNr
12	29	Trem Cho	55	37	TmCtrDly	98	28	Hexa Cho
13	31	Space D	56	38	Reverb	99	38	Reverb
14	46	3D Auto	57	39	GteRevNr	100	38	Reverb
15	38	Reverb	58	39	GteRevNr	101	31	Space D
16	39	GteRevNr	59	39	GteRevNr	102	14	StFlangr
17	62	RotarMlt	60	39	GteRevNr	103	43	3D Delay
18	13	Rotary	61	38	Reverb	104	43	3D Delay
19	62	RotarMlt	62	39	GteRevNr	105	38	Reverb
20	38	Reverb	63	01	Enhancer	106	39	GteRevNr
21	38	Reverb	64	01	Enhancer	107	38	Reverb
22	01	Enhancer	65	36	4Tap Dly	108	38	Reverb
23	01	Enhancer	66	39	GteRevNr	109	39	GteRevNr
24	01	Enhancer	67	01	Enhancer	110	39	GteRevNr
25	01	Enhancer	68	39	GteRevNr	111	39	GteRevNr
26	01	Enhancer	69	38	Reverb	112	39	GteRevNr
27	46	3D Auto	70	38	Reverb	113	37	TmCtrDly
28	60	FL→Delay	71	38	Reverb	114	39	GteRevNr
29	14	StFlangr	72	38	Reverb	115	39	GteRevNr
30	04	Overdrv2	73	38	Reverb	116	44	2PitchSh
31	10	Distort4	74	38	Reverb	117	14	StFlangr
32	10	Distort4	75	36	4Tap Dly	118	11	Phaser
33	31	Space D	76	33	St Delay	119	60	FL→Delay
34	14	StFlangr	77	36	4Tap Dly	120	38	Reverb
35	89	PH/AtWah	78	37	TmCtrDly	121	46	3D Auto
36	34	Mod Dly	79	37	TmCtrDly	122	01	Enhancer
37	14	StFlangr	80	37	TmCtrDly	123	35	3Tap Dly
38	32	3Dchorus	81	37	TmCtrDly	124	38	Reverb
39	14	StFlangr	82	37	TmCtrDly	125	14	StFlangr
40	46	3D Auto	83	33	St Delay	126	33	St Delay
41	38	Reverb	84	37	TmCtrDly	127	43	3D Delay
42	38	Reverb	85	52	OD→Delay	128	38	Reverb
43	38	Reverb	86	60	FL→Delay			

8. Utilice el mando [BASS/BANK] para especificar el nivel de envío de EFX al efecto Reverb.

9. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para especificar el nivel de envío de EFX al efecto Chorus.

10. Utilice el mando [BASS/BANK] para especificar el nivel de envío de EFX al efecto Delay.

11. Pulse Part Select [UPPER1] para especificar si el efecto Insertion debe procesarse en el ecualizador (ON) o no (OFF).

12. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

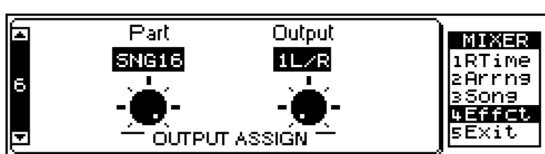
Output Assign

Los parámetros de esta página permiten asignar la Parte seleccionada al jack OUTPUT deseado (1L/1R o 2L/2R). Puede utilizar esta función para procesar las partes deseadas con efectos externos. Aquí están disponibles todas las partes: las partes a tiempo real, las partes del Arranger y las partes de canción (es decir, las partes que se controlan normalmente con el secuenciador del G-1000).

1. En la página Master, pulse [F1] (Mixer) para seleccionar el modo Mixer.

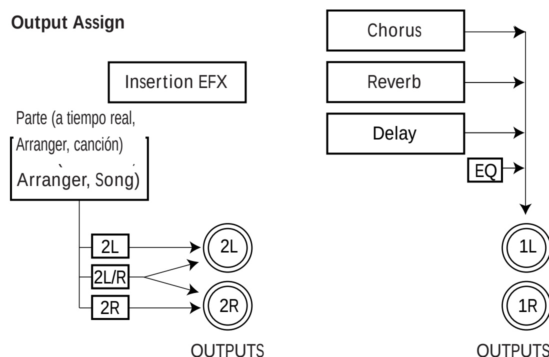
2. Pulse [F4] (Effct) para seleccionar el nivel Effect.

3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la sexta página Effect.



4. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar una parte.
Las partes disponibles son: Upper1/2/3, M.INT, Lower 1/2, M.Bass, M.Drums, A.Drums, A.Bass, ACC 1~6 y las partes de canción 1~16.

5. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para asignar esta parte a la salida deseada (1L/R, 2L/R, 2L o 2R).
Tenga en cuenta que al asignar una parte a “2” OUTPUT significa que su volumen (en la señal de salida general) dejará de estar controlado por el deslizador CONTROLS [VOLUME] del panel frontal, y que esta parte dejará de oírse a través de los auriculares conectados al jack PHONES del G-1000. Además, los efectos (Reverb, Chorus, Delay, EQ, e Insertion EFX) no podrán asignarse a “2” OUTPUTs. Ésto también significa que no podrá asignar una parte a tiempo a real ni a Insertion EFX ni a “2” OUTPUT:



6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

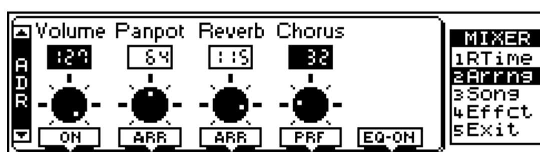
9.4 ¿Ajustes propios o los de los Estilos Musicales?

Los conmutadores bajo los parámetros de envío al efecto permiten seleccionar si se utilizarán o no los ajustes de efectos para las partes del Arranger.

Para ajustar estos conmutadores, siga los pasos que se indican a continuación:

1. En la página Master, pulse [F1] (Mixer) para seleccionar el modo Mixer.

2. Pulse [F2] (Arrng) para pasar al nivel Arranger.



3. Pulse Part Select [M.BASS], [LOWER1], o [UPPER1] para seleccionar ARR o PRF.
Este ajuste sólo se aplica al patrámetro sobre el conmutador en cuestión (Pan, Reverb, o Chorus). El significado de las dos opciones es el siguiente:

PRF: Los ajustes siguen estando en efecto hasta que los cambia o hasta que selecciona otra Memoria de Performance (PRF es la abreviatura de ***Memoria de Performance***).

ARR: En este caso, los ajustes de las partes del Arranger se verán afectados por las ajustes contenidos en los patrones de los Estilos Musicales que utilice.

Los Estilos Musicales no sólo contienen notas (es decir, las partes de percusión, bajo y acompañamiento), sino que también contienen una serie de ajustes que especifican la manera en que se reproducirán las partes. Estos ajustes incluyen mensajes de cambio de programa, panoramización, volumen, etc. Los Estilos Musicales son patrones de acompañamiento que se van repitiendo (normalmente cada cuatro compases). La información que no es de nota se encuentra al principio del patrón, con lo que, al seleccionar ARR, los ajustes de la página Mixer de las partes del Arranger se reiniciarán en el momento en que el patrón vuelva a sonar desde el compás 1, o cada vez que seleccione otra división (por ejemplo, “Fill-In To Variation”).

Si no desea que los cambios se sobrescriban con la información contenida en un Estilo Musical, seleccione PRF utilizando los mandos.

Nota: También existe un sistema similar para las canciones del Grabador. Estos ajustes, no obstante, deben guardarse en un disco porque no es posible guardarlos internamente. Consulte los detalles en “Header Post Edit” de la página 101.

Nota: Los ajustes de los conmutadores no tienen ningún efecto sobre la recepción de mensajes MIDI a través de uno de los puertos MIDI IN del G-1000. No obstante, el G-1000 también dispone de filtros MIDI que permiten filtrar ciertos mensajes recibidos vía MIDI IN.

9.5 Editar partes

El G-1000 permite editar ciertos parámetros que afectan a la manera en que suena una parte al tocarla. Estos parámetros ayudan a “personalizar” las partes ajustando su brillo, su velocidad de modulación (Vibrato Rate), etc.

Tenga en cuenta que los parámetros explicados en este capítulo se aplican siempre a las partes (Upper1/2/3, Lower1/2, etc.). Al asignar otro Tone a una parte, los parámetros de parte explicados a continuación no se reinician. Es decir, si modifica la envolvente del sonido de piano asignado a la parte Upper1, puede pensar que ha cambiado la envolvente del *Tone* de piano, y que si selecciona otro Tone para Upper1 se cargarán otros ajustes de envolvente. Aunque ésto es verdad en parte, los ajustes de los parámetros de parte se suman a los ajustes del Tone asignado a una parte.

En realidad, las partes son contenedores en los que puede “poner” un Tone y cuyo sonido puede modificarse utilizando los parámetros descritos a continuación.

Nota: Todos los parámetros de Parte son parámetros relativos que se sumarán a o se restarán de los valores de los parámetros predefinidos para los Tones. Ésta es la razón por la que pueden especificarse tanto valores positivos (“más”) como valores negativos (“menos”).

Editar los parámetros de parte

Igual que la mayoría de parámetros, es posible editar los parámetros de Parte desde la pantalla utilizando los controles de la pantalla:

1. En la página Master, pulse el botón [TONE] del ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

2. Pulse [F4] (Edit) para seleccionar la página Edit.



3. Gire el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la parte que desee editar.

Nota: Sólo es posible editar las partes a tiempo real.

4. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] (Parameter) para seleccionar el parámetro (consulte más adelante) cuyo valor desee modificar.

5. Utilice el mando asignado a VALUE para especificar el valor del parámetro seleccionado.

6. Continúe con el paso (3) para seleccionar otra Parte para editarla.

A continuación encontrará los parámetros de Parte que puede editarse:

Modulation (Vibrato)

Vibrato es un efecto creado modulando la afinación. Al aplicar vibrato el sonido es más expresivo. La modulación de la afinación añade un “gorgeo” agradable a las notas tocadas. Utilice los tres parámetros siguientes si cree que la parte en cuestión tiene demasiado (o podría utilizar algo más de) vibrato.

Vibrato Rate [–64~+63]: Este parámetro ajusta la velocidad de la modulación de la afinación. Los ajustes positivos (+) hacen que la modulación de la afinación predefinida sea más rápida , y los valores negativos (–) hacen que sea más lenta.

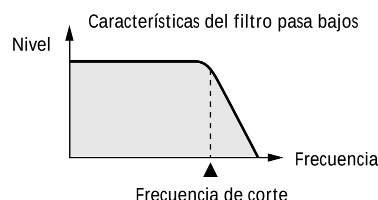
Vibrato Depth [–64~+63]: Este parámetro ajusta la intensidad de la modulación de la afinación. Los valores positivos (+) significan que el “gorgeo” es más prominente, mientras que los valores negativos (–) hacen que sea más superficial.

Vibrato Delay [–64~+63]: Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que se inicie el efecto de vibrato. Los valores positivos (+) aumentan el tiempo antes del inicio del vibrato, y los valores negativos hacen que este tiempo sea más corto.

Timbre (Filtro)

Si modifica los ajustes de filtro podrá controlar el timbre del sonido. El G-1000 utiliza Filtros Pasa Bajos (LPF) que sólo permiten pasar las frecuencias más bajas que la frecuencia especificada. La frecuencia a la que el filtro empieza a “cortar” armónicos se conoce como Frecuencia de Corte. Si modifica el ajuste de la frecuencia de corte podrá hacer que el sonido sea más brillante o más apagado. La frecuencia de corte puede cambiar en el tiempo, controlada por la “envolvente”. Si define los ajustes de filtro y de envolvente podrá crear sonidos con movimiento y expresión.

TVF Cutoff [-64~+63]: Los ajustes de frecuencia de corte positivos significan que se dejarán pasar más armónicos, con lo que el sonido será más brillante. Cuanto mayor sea el valor en la dirección negativa, menos armónicos dejarán pasarse y más apagado será el sonido.



Nota: En algunos sonidos, los ajustes positivos (+) para la frecuencia de corte no tendrán ningún efecto audible, ya que la frecuencia de corte preprogramada ya está ajustada al valor máximo.

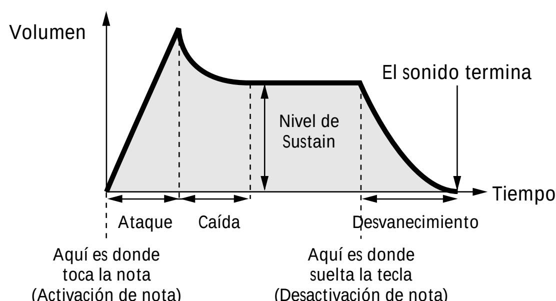
TVF Resonance [-64~+63]: Éste es un parámetro que se asocia de manera invariable con un sintetizador. al aumentar el valor de Resonance, los armónicos del área de la frecuencia de corte se enfatizan, creando un sonido con un carácter muy fuerte.

Nota: En algunos sonidos, los ajustes negativos (–) de Resonance no producirán ningún cambio audible en el sonido.

Envelope (Envolvente)

El volumen de un instrumento cambia con el tiempo, desde el momento en que empieza a sonar la nota hasta que desaparece. Este cambio puede indicarse con una gráfica, tal como muestra el siguiente siagrama. La forma de la envolvente es única para cada instrumento, y es un elemento muy importante para distinguir los sonidos que oímos. Las envolventes de los sonidos de instrumentos musicales pueden cambiar según la manera de tocar el instrumento. Por ejemplo, si toca una trompeta con mucha fuerza, el ataque será rápido y el sonido será muy definido. Pero si toca una trompeta con suavidad, el ataque será más lento. Para ajustar el ataque de un sonido puede modificar el tiempo de ataque de la envolvente. Modificando los valores de la envolvente pueden simularse las características de muchos instrumentos diferentes.

Los parámetros de envolvente afectan tanto al volumen (o amplitud) como al filtro. Si ha bajado la frecuencia de corte, ésta subirá cuando suba la envolvente, y bajará cuando la envolvente baje.



Env Attack [-64~+63]: Este parámetro ajusta el inicio del sonido. Los valores negativos aceleran el ataque, con lo que el sonido pasa a ser más agresivo.

Env Decay [-64 ~+63]: Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual el sonido cae desde el punto más alto del ataque hasta el nivel de sustain.

Nota: Los sonidos de percusión tienen normalmente un nivel de sustain 0. Los sonidos de piano y guitarra están también es esta categoría. Por lo tanto, si mantiene pulsadas las teclas durante un tiempo, el efecto sobre la duración de las notas que toque será muy pequeño.

Env Release [-64~+63]: Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual el sonido cae después de soltar la nota y hasta que deja de oírse el sonido. La frecuencia de corte también caerá según este ajuste.

Ajustes de Upper2

Afinar Upper2: Coarse y Fine

La parte Upper2 puede utilizarse como sonido para el solo o para la melodía, o para “engordar” el sonido de Upper1. Tenga en cuenta que esta segunda posibilidad sólo es posible si superpone Upper2 y Upper1. Por superposición se entiende que cada vez que pulse una tecla en la mitad derecha del teclado (asumiendo que ha seleccionado el modo Assign Split, página 34) o en cualquier punto del teclado (modo Whole Right), se dispararán dos Tones: el asignado a la parte Upper1 y el asignado a la parte Upper2. Consulte también “Superponer y seleccionar Upper2” en la página 33.

Los siguientes parámetros permiten transponer (Coarse) o desafinar (Fine) la parte Upper2 con relación a la parte Upper1.

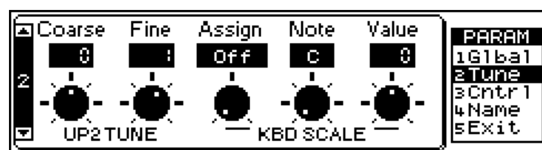
Puede utilizar Coarse para programar un intervalo de una quinta (7 semitonos) para Upper2, lo cual es muy efectivo para sonidos de metales o de acordes de guitarra. No olvide que debe activar las partes Upper1 y Upper2 si desea utilizar los parámetros Coarse y Fine de Upper2. Si sólo está activada la parte Upper2, los solos que toque sonarán desafinados (tono incorrecto).

El parámetro Fine es muy adecuado si ha asignado el mismo Tone o Tones similares a Upper1 y Upper2. En estos casos, Fine crea un tipo de efecto Chorus natural que puede realzarse panoramizando Upper1 a la izquierda y Upper2 a la derecha (o viceversa, consulte la página 69).

1. En la página Master, pulse [F2] (Param] para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F2] (Tune).

3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página Tune:



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para especificar el intervalo de Coarse para Upper2.

5. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para especificar el valor de Fine para Upper2.

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

9.6 Funciones avanzadas

Los ajustes de todos los parámetros de esta sección pueden guardarse en una Memoria de Performance y cargarse siempre que sea necesario (consulte “guardar los ajustes” en la página 23).

Ajustes relacionados con el Arranger

¿Acompañamiento mayor, menor o séptima? – Chord Family Assign, Alteratn

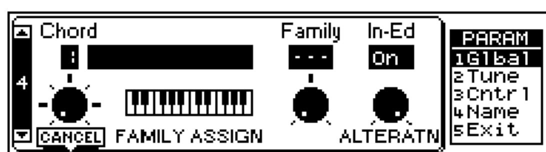
En la página 49 hemos comentado algo acerca de la existencia de tres grupos completos de divisiones de Estilo: uno para acordes mayores, otro para acordes menores y otro para acordes de séptima. Si escucha con atención los Estilos internos del G-1000, observará que el acompañamiento para los acordes menores algunas veces difiere del de los acordes mayores o de séptima. Ésto es debido a que los acompañamientos pueden programarse por separado.

La función Chord Family Assign permite especificar el modo (mayor, menor o séptima) que debe utilizarse para los acordes tocados. Por ejemplo, si desea que el Arranger utilice el acompañamiento menor para los acordes “6”, utilice la función Chord Family Assign para asignar la familia de acordes “6” (por ejemplo, C6, A6 etc.) al nivel de acompañamiento menor.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la cuarta página Global.



4. Empiece seleccionando una de las 8 memorias de acordes disponibles girando el mando [DRUMS/PART]. Si aún no ha programado ninguna asignación, estará seleccionada la memoria Chord 1. Si todas las memorias ya están asignadas (lo cual se indica mediante el nombre del acorde a a la derecha del número de memoria), podrá borrar una asignación existente pulsando Part Select [M.DRUMS] (Cancel).

5. Toque el acorde que desee asignar a otra Family. El nombre de este acorde aparece a la derecha del número de memoria de acorde.

6. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar Family – Mayor (M), Menor (m), o Séptima (7) – para el acorde que ha tocado.
Ahora supongamos que está satisfecho con el *acompañamiento* al que ha asignado el acorde, pero encuentra que la introducción y el final no suenan bien al empezar una canción con este acorde (por ejemplo, C4).

Tenga en cuenta el siguiente ejemplo: ha asignado el acorde C4 a la familia mayor, y la introducción del Estilo contiene la siguiente progresión:

C→Am→F→G

Al empezar la introducción con el acorde C4 memorizado, esta progresión cambia a:

C4→F→F→G

Observe que el resultado no es demasiado predecible. Por esta razón puede desactivar la función Alteration. Con ello es posible memorizar el acorde C4 pero hacer que la introducción y el final toquen la progresión normal (es decir, C, Am, F, G), y hacer que el Arranger cambie al acorde C4 una vez terminada la introducción o el final.

7. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para activar (On) o desactivar (Off) la función Alteration (Alteratn).

8. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Reproducción de Estilo Musical: Wrap

La función Wrap se utiliza para especificar la manera en que deben tocarse la línea de bajo y las partes de acompañamiento. Si el bajo, por ejemplo, está programado para tocar escalas ascendentes, algunas notas pueden ser demasiado agudas o graves como para sonar naturales en una situación concreta. Aunque es perfectamente posible para el generador de sonido integrado, al tocar las escalas de la manera en que están programadas la calidad del acompañamiento puede verse afectada.

Hasta este momento es posible que no haya notado ninguna diferencia, ya que el ajuste por defecto para la función Wrap es “natural”, lo que significa que todas las partes se tocan dentro de su gama natural. Si está ajustada a Natural, la función Wrap transpone todas las notas del acompañamiento que sean demasiado graves (para sonidos de piccolo, etc.) o demasiado agudas (para sonidos de bajo, etc.) a una octava más aguda o más grave. El punto de Wrap está predefinido para cada Tone y no puede cambiarse.

El parámetro Acc Wrap permite activar (Natural) o cortar (Full) la función Wrap. En la mayoría de los casos, Natural es probablemente el ajuste más indicado para los Estilos. Full es una buena opción para grabar canciones utilizando la función User Style.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal).

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la quinta página Global.



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la parte de acompañamiento (ABS, Acc1~Acc6) cuyo ajuste de Wrap desee cambiar.

5. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para especificar Natural o Full.
Natural: Todas las notas de la parte correspondiente sonarán en la gama “natural” del Tone seleccionado, es decir, ni demasiado graves ni demasiado agudas.

Full: Todas las notas de la parte correspondiente se tocarán de la manera en que estén programadas. Seleccione Full si la progresión de acordes que toca requiere líneas ascendentes o descendentes o una estructura de los acordes consistente (por ejemplo, si utiliza la función User Style para la secuenciación).

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Ajustes relacionados con las partes a tiempo real

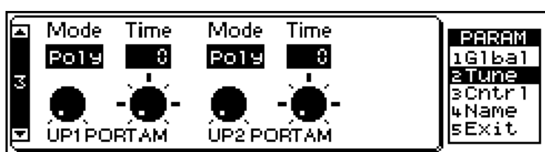
Mode: Mono/Poly

El G-1000 también permite ajustar las partes Upper1 y Upper2 al modo mono(fónico). *Monofónico* significa que sólo podrá tocar una nota a la vez. Puede seleccionar el modo Mono para tocar una parte de trompeta o de instrumento de viento de una manera más natural. *Poly*, por el contrario, significa que pueden tocarse acordes utilizando la parte seleccionada.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param).

2. Pulse [F2] (Tune) para seleccionar el nivel Tune.

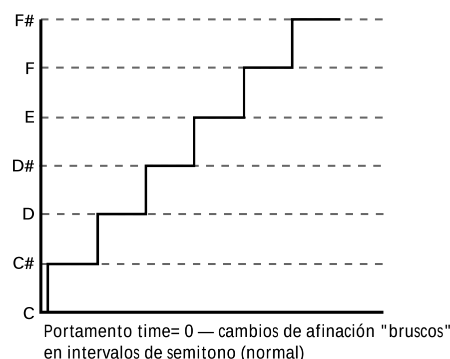
3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la tercera página Tune.



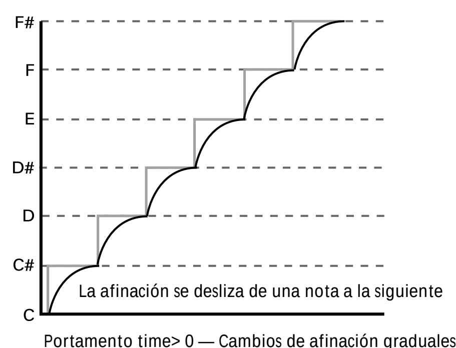
4. Utilice el mando [DRUMS/PART] o [BASS/BANK] para seleccionar el modo Upper1 o Upper2.

Portamento time

Portamento es un efecto a tiempo real que produce transiciones graduales entre las notas tocadas:



Portamento time= 0 — cambios de afinación "bruscos" en intervalos de semitono (normal)



Portamento time> 0 — Cambios de afinación graduales

En lugar de saltar en intervalos de semitono (como sería de esperar), la afinación se desliza de una nota hasta la siguiente siempre que el tiempo de Portamento es superior a 0. Cuanto más alto sea el valor ajustado, más lenta será la transición. Este efecto es muy útil para partes de sintetizador o de violín.

5. Para especificar el tiempo de Portamento, gire el mando [ACCOMP/GROUP] (para Upper1) o el mando [LOWER/NUMBER] (para Upper2).

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

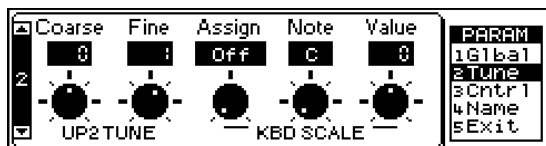
Tocar en otras escalas: Keyboard Scale

el siguiente parámetro permite modificar el temperamento de varias o todas las partes a otra afinación, y así poder tocar escalas árabes, etc.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F2] (Tune) para seleccionar el nivel Tune.

3. Pulse [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página Tune.



El primer parámetro de Kbd Scale, Assign, permite activar (UP1-2, All) o desactivar (Off) la afinación alternativa.

4. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar UP1-2, All, u Off para el parámetro Assign.
Si desea ajustar la afinación ahora, seleccione UP1-2 (sólo las partes Upper1 y Upper2, así como la parte Melody Intelligence [MI]) o All (todas las partes a tiempo real y del Arranger), ya que de lo contrario no oiría los cambios definidos.

5. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar la nota cuya afinación desee cambiar.
Observará que cada nota sólo puede seleccionarse una vez. Ésto es debido a que el ajuste que especifique para Value se aplicará a todas las notas del mismo nombre. Es decir, si cambia la afinación de C, este valor se añadirá a todas las notas C (C1, C2, C3, etc.).

6. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para especificar el valor de Value para la afinación. El valor "0" representa la afinación original (igual).
Los valores negativos significan que la nota en cuestión será más grave que en el temperamento igual, mientras que los valores positivos definen una afinación más aguda para la nota. La gama de ajustes es –64~+63 centésimas. 100 centésimas equivalen a un semitono, con lo que es posible modificar la afinación de cada nota en algo más de un semitono.

7. Repita los pasos (5) y (6) para afinar las demás notas de la escala (C#, D, D#, E, etc.).

8. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

9.7 Grupos de canciones

Los grupos de canciones son otra función muy útil para los artistas, ya que permiten un descanso sin dejar al público sin música. Los Grupos de Canciones son en realidad pequeñas secuencias que especifican el orden en que deben reproducirse los archivos MIDI Estándar de un disco.

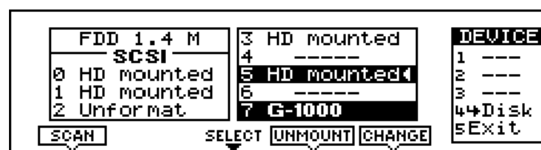
Los Grupos de Canciones pueden reproducir de manera continua hasta 99 canciones de un disco (disquete, Zip, disco duro, etc.) o pueden programarse para que se dentengan al final de cada canción, lo que significa que deberá iniciar la reproducción de la siguiente canción de manera manual.

Compilar un grupo de canciones

1. Inserte en la unidad de discos apropiada el disco con las canciones que desee combinar en un grupo.
Nota: No utilice disquetes con Archivos MIDI Estándar que haya adquirido. Debe utilizar la función Song Copy o Disk Copy antes de proseguir (consulte la página 152).

2. En la página Master, pulse [F5] (Disk).

3. Si es necesario, pulse [F4] (Dvice) en primer lugar para seleccionar la unidad de discos con las canciones que desee combinar en un grupo.



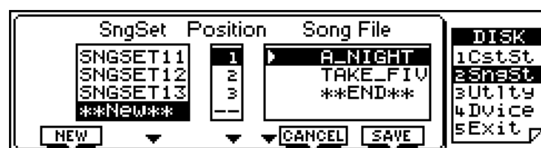
4. Para utilizar un equipo SCSI que estaba desactivado en el momento de poner en marcha el G-1000, pulse Part Select [M.DRUMS] para explorar el bus SCSI.

5. Utilice el mando [BASS/BANK] para colocar la flecha (◀) junto al equipo que desee utilizar.

6. Pulse Part Select [UPPER1] para "cambiar" al equipo. El G-1000 leerá el disco durante unos momentos y compilará la información de Database.

7. Pulse [F4] (➥Disk) para volver al modo Disk.

8. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2] (SngSt).



La ventana SngSt muestra el número de Grupos de Canciones ya disponibles en el disco. la Ventana Position permite programar la secuencia de canciones, es decir, el orden en que se reproduciránlas canciones.

9. Pulse Part Select [M.DRUMS] para crear un nuevo Grupo de Canciones.

10. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar la canción del disco que deba sonar en primer lugar (asignada a Position 1).
Nota: Un Grupo de Canciones sólo puede utilizar Archivos MIDI Estándar que se encuentren en el mismo disco que el Grupo de Canciones en si.

11. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar Position 2.

12. Asigne una canción a esta posición utilizando el mando [BASS/BANK].

13. Repita los pasos (11) y (12) para compilar el Grupo de Canciones.
Seleccione End como última entrada. Las canciones después de la marca End no se incluirán en el Grupo de Canciones.

14. Pulse Part Select [UPPER1] para guardar el Grupo de Canciones.
El Grupo de Canciones se guardará bajo el primer número disponible. No es posible asignar ningún nombre a los Grupos de Canciones.

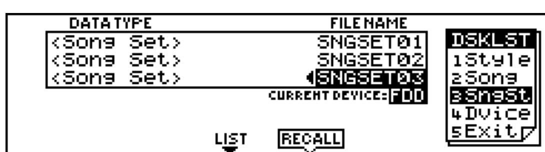
15. Espere a que aparezca el mensaje OK Save Complete y pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Cargar un grupo de canciones (Database)

Los grupos de canciones pueden cargarse de la misma manera que los Estilos Musicales y las canciones (Archivos MIDI Estándar): con la función Database.

1. Pulse el botón [DISK LIST].

2. Pulse [F3] SongSet.



Observe el número CURRENT DEVICE para saber si está seleccionada la unidad de discos deseada. Si no es así, pulse [F4] (Dvice) y selecciónela (consulte los detalles en la página anterior).

3. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar el Grupo de Canciones deseado, y pulse Part Select [UPPER2] para cargarlo.
También puede pulsar Recorder [PLAY►/STOP■] para iniciar la reproducción del Grupo de Canciones.

4. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

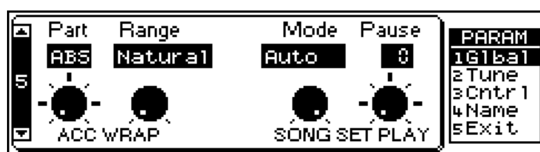
Song Set Play

Las funciones Song Set Play permiten especificar la manera en que se reproducirá el Grupo de Canciones seleccionado.

1. En la página Master, pulse [F2] para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] para pasar al nivel Global.

3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la quinta página Global.



Mode (Auto, Manual): Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar **Auto** si la reproducción de la siguiente canción del grupo debe empezar automáticamente una vez transcurrido el tiempo de pausa (consulte más adelante). Seleccione **Manual** si desea poder controlar el momento en que empezará a reproducirse la siguiente canción.

Pause (0~99 segundos): El valor de Pause (utilice [UPPER/VARIATION]) especifica el espacio en blanco entre dos canciones de un Grupo de Canciones. Tenga en cuenta que el valor de Pause sólo se utiliza si ajusta Mode a Auto.

Reproducir un grupo de canciones

Para reproducir un grupo de canciones, inserte el disco en la unidad de discos, seleccione el disco (utilizando Device, consulte a la izquierda), y utilice la función Database para seleccionar el Grupo de Canciones. Pulse Recorder [PLAY►/STOP■] para iniciar la reproducción del Grupo de Canciones.

10. Guardar / Cargar registros – Memorias de Performance

El G-1000 dispone de 192 Memorias de Performance que permiten guardar prácticamente todos los ajustes (o registros) que realice en el panel frontal. Antes de observar en detalle las Memorias de Performance del G-1000, hay algo que debemos apuntar. *Todos los ajustes relacionados con el MIDI deben guardarse en un Grupo MIDI* (consulte la página 139).

Los ajustes MIDI no se guardan en una Memoria de Performance. La razón es muy simple: es muy probable que necesite muchas más memorias para los ajustes de interpretación que para los ajustres MIDI. Guardar los ajustes MIDI en las Memorias de Performance haría que el proceso fuera más lento.

El G-1000 también memoriza el nombre del Estilo Musical utilizado en una situación concreta. si, en el momento de cargar una Memoria de Performance, no es posible acceder a este Estilo de disco, la pantalla reponderá con:



Inserte el disco y pulse Part Select [M.DRUMS] para intentarlo de nuevo. Si está seguro de que no dispone de este disco, pulse Part Select [UPPER2]. En este caso, el G-1000 utilizará el último Estilo seleccionado.

Si el equipo necesario no está disponible, el G-1000 sugiere una alternativa:



Aquí puede pulsar Part Select [M.DRUMS] para cambiar a la unidad de discos sugerida. Si está seguro de que esta unidad de discos no contiene el Estilo en cuestión, pulse Part Select [UPPER2].

Un sistema similar se aplica a las canciones. Una Memoria de Performance puede programarse para que prepare de manera automática la canción deseada, con lo que todo lo que deberá hacer es pulsar Recorder [PLAY►/STOP■] para iniciar la reproducción. Los dos mensajes de error posibles son:





Consulte más arriba para saber lo que debe hacer en estos casos. Si el equipo sugerido tampoco está disponible, la pantalla responde con:



Pulse Part Select [UPPER2] (Exit) y seleccione otra Memoria de Performance, o cargue el Estilo o la canción manualmente.

10.1 Escribir ajustes en una Memoria de Performance

Es aconsejable guardar los ajustes con frecuencia, aunque deba seguir editándolos. Estas versiones intermedias permiten volver al punto previo siempre que no queda satisfecho con las últimas modificaciones. Es decir, es posible (y probablemente debería) utilizar las Memorias de Performance como “búffers de seguridad” para poder volver a los ajustes previos, ignorando sólo las últimas modificaciones.

Guarde los ajustes después de ...

- … seleccionar Tones para las partes a tiempo real;
- … seleccionar un Estilo, la primera división, y después de ajustar el tempo;
- … asignar otros Tones a las partes del Arranger;
- … modificar el balance del volumen y los ajustes de los efectos;
- … editar los ajustes de los conmutadores (consulte la página 75);

Es decir, cada vez que esté satisfecho con los ajustes realizados. Así, cualquier modificación subsiguiente podrá deshacerse cargando los ajustes de Memoria de Performance “provisionales” que no desea perder.

Memory Protect

El G-1000 dispone de una función Memory Protect que se activa cada vez que pone en marcha el instrumento. Memory Protect hace lo que su nombre implica: protege las Memorias de Performance y los Grupos MIDI contra un borrado accidental.

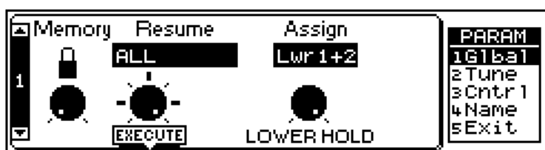
Podrá desactivar Memory Protect antes de escribir ajustes en una Memoria de Performance. Ya hemos utilizado esta función en la página 23.

Existe otra manera de desactivar Memory Protect, que puede utilizar después de poner en marcha el G-1000:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal) para seleccionar el nivel Global.

3. Pulse [PAGE] ▲▼ para seleccionar la primera página Global:



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para “desbloquear” la memoria del G-1000.

5. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master. Más adelante podrá volver a esta página de pantalla para volver a activar la función Memory Protect.

Nombre de la Performance

El último paso antes de escribir los ajustes en una Memoria de Performance es asignar un nombre a los ajustes. Tenga en cuenta que ésto sólo es necesario la primera vez que guarda ajustes nuevos en una Memoria de Performance, y que también es posible dar un nombre a la Performance después de guardarla. Si lo hace ahora, ya no deberá preocuparse de cambiar el nombre de la Performance más adelante.

Utilice un nombre que de alguna manera resuma el contenido de la memoria. El nombre de la canción en la que utilizará estos ajustes es probablemente el nombre más explícito que puede utilizar.

Para asignar un nombre, siga estos pasos:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F4] (Name) y utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página “SINGL”.



3. Consulte la manera de entrar nombres en la página 26.

4. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Nota: No olvide escribir los ajustes (incluyendo el nombre) en una Memoria de Performance después de asignarles un nombre.

Para fines de archivo, los ajustes de Memorias de Performance pueden guardarse en un disco como *Grupos* de Memorias de Performance (o Grupos de Performances). En este caso, las 192 memorias se guardan todas a la vez. También es posible asignar un nombre a estos Grupos para facilitar su identificación. Para ello:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F4] (Name) y utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página “SET”.



3. Consulte la manera de entrar nombres en la página 26.

4. Ahora puede pulsar Part Select [M.DRUMS] para guardar el “Grupo” de Memorias de Performance (es decir, todas las 192 Memorias de Performance) en un disco. Con ello pasará a la página Save Performance Set (consulte la página 146). Este salto puede ser muy útil, ya que también existe un “salto de retorno”.

5. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Nota: Consulte en la página 17 los detalles acerca de la función Master Display y del botón WRITE (Part Select [LOWER1]).

Escribir una Memoria de Performance

Es perfectamente posible programar varias Memorias de Performance para una canción. Seleccionar una Memoria de Performance es mucho más rápido que acceder a una de las páginas de menú del G-1000, modificar los ajustes, etc., mientras toca. Es decir, puede programar una Memoria de Performance para la primera parte de una canción, otra para el puente, y una tercera para la sección final. Con ello podrá “jugar” con los efectos de las partes a tiempo real y/o del Arranger, por ejemplo. Consulte los detalles en “Guardar los ajustes” de la página 23.

10.2 Seleccionar una Memoria de Performance

Seleccionar 00 FreePanl

Para reproducir una canción del grabador debe seleccionar siempre la Memoria de Performance 00 FreePanl, que contiene los ajustes por defecto del G-1000. Recuerde que ésto es lo que hicimos antes de escuchar las canciones de demostración.

Los ajustes de 00 Free Panl pueden cambiarse y seleccionarse en cualquier momento, es decir, incluso después de seleccionar una Memoria de Performance “normal”. El contenido de esta memoria, no obstante, se reinicializa al apagar el G-1000.

1. Pulse simultáneamente Performance Memory [◄DOWN] y [UP►] para seleccionar los ajustes de 00 FreePanl.
Nota: Esta Memoria de Performance es de sólo lectura. No es posible escribir información en esta memoria.

Resume

La función Resume carga los ajustes de 00 FreePanl, con lo que se borran todas las modificaciones que haya realizado desde que ha puesto en marcha el G-1000. Resume permite especificar los ajustes de la Memoria de Performance 00 que se cargarán:

Tone: Sólo se cargarán los ajustes de selección de Tones y de Source Tone Change (para las partes del Arranger) de la Memoria de Performance 00. Consulte “Source” en la página 58.

Mixer: Sólo se cargarán los ajustes del Mezclador de la Memoria de Performance 00. (consulte las páginas 67 y 68.)

Param: Sólo se cargarán los ajustes del modo Parameter. (Es decir, todos los ajustes que puede realizar después de pulsar [F2] en la página Master.)

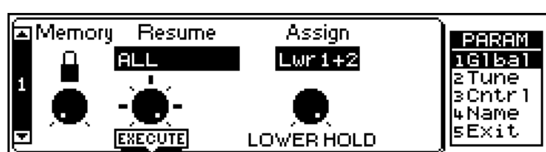
All: Se cargarán todos los ajustes de la Memoria de Performance 00.

Para cargar la Memoria de Performance 00 utilizando la función Resume, siga estos pasos:

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal) para seleccionar el nivel Global.

3. Pulse [PAGE] ▲▼ para seleccionar la primera página Global:

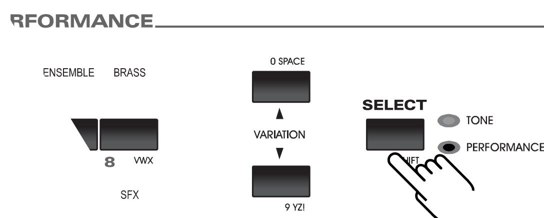


4. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar los ajustes que desea cargar (consulte más arriba).

5. cuando esté preparado para cargar estos ajustes, pulse [M.BASS] (Execute) para cargarlos.

6. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.
Nota: También puede cargar los ajustes de 00 FreePanl apagando el G-1000 y volviendo a ponerlo en marcha. Ésto, no obstante, equivale a seleccionar All.

Seleccionar una Memoria de Performance (Grupo, Banco, Número)



Ya hemos explicado cómo seleccionar Memorias de Performance utilizando el grupo de botones TONE/PERFORMANCE. Consulte los detalles en la página 24.

Seleccionar una Memoria de Performance utilizando los botones [◄DOWN][UP►]

El siguiente método es especialmente útil si ha programado dos o más Memorias de Performance para una canción o si la secuencia de Memorias de Performance se corresponde con la secuencia de canciones que va a tocar (es decir, los ajustes de la primera canción o parte de canción en la memoria A11, los ajustes de la segunda canción o parte de canción en A12, etc.). Si pulsa [◄DOWN] o [UP►] seleccionará de manera inmediata la Memoria de Performance previa o siguiente, con lo que no deberá preocuparse de pulsar los botones TONE/PERFORMANCE correctos.

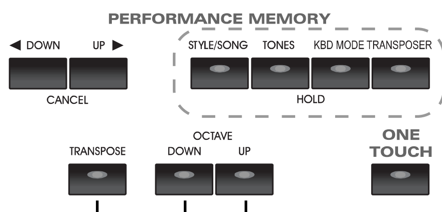
[UP►]: Selecciona la siguiente Memoria de Performance (por ejemplo, A13 si estaba seleccionada A12 antes de pulsar este botón).

[◄DOWN]: Selecciona la Memoria de Performance previa (por ejemplo, A11 si estaba seleccionada A12 antes de pulsar este botón).

Nota: Si pulsa [UP►] después de seleccionar A88, el G-1000 pasará a B11. Del mismo modo, si pulsa [◄DOWN] después de seleccionar B11, el G-1000 pasará a A88, etc.

Las Memorias de Performance también pueden seleccionarse utilizando un conmutador de pedal conectado al jack FOOT SWITCH del panel posterior. Consulte los detalles en “Prf Up” y “Prf Down” de la página 44.

Cargar selectivamente ajustes de Memoria de Performance (Performance Memory Hold)



El G-1000 dispone de una función que actúa más o menos de la misma manera que Resume para la Memoria de Performance 00 (consulte más arriba). Esta función se llama *Performance Memory Hold*, y se aplica a las Memorias de Performance “normales” (programables).

Performance Memory Hold permite conservar ciertos ajustes de la Memoria de Performance previa al seleccionar otra Memoria de Performance. La carga selectiva de ajustes de Memoria de Performance permite asignar de manera rápida otros Tones a las partes a tiempo real o del Arranger *sin* cargar los parámetros de Estilo contenidos en la nueva Memoria de Performance, por ejemplo.

Ahora veremos las posibilidades. El modo Performance Memory Hold deseado puede ajustarse utilizando botones específicos del panel frontal.

[STYLE]/[SONG]: Pulse este botón (el indicador se ilumina) para cargar todos los ajustes de la Memoria de Performance excepto los relacionados con el Arranger (Estilo y División) o la canción (consulte “Header Post Edit” en la página 101).

[TONES]: Pulse este botón (el indicador se ilumina) para cargar todos los ajustes de la Memoria de Performance excepto la selección de Tones para las partes a tiempo real.

[KBD MODE]: Pulse este botón (el indicador se ilumina) para cargar todos los ajustes excepto los ajustes de Assign (Whole Left, Split, Whole Right, etc.) y de Arranger Chord (Standard, Piano Style, Left, Right, etc.).

[TRANSPOSER]: Pulse este botón para cargar todos los ajustes de la Memoria de Performance excepto los de Transpose (valor y modo) y de Octave Down/Up.

Si pulsa un botón Performance Memory Hold y después no selecciona ninguna Memoria de Performance, no ocurrirá nada. El filtro de la información seleccionada (ya que ésta es la función de Performance Memory Hold) sólo empieza a actuar al cargar otra Memoria de Performance.

En este caso, Hold significa “conservar los ajustes de la Memoria de Performance seleccionada previamente”. Para cargar todos los ajustes de la nueva Memoria de Performance, pulse el botón Performance Memory Hold cuyo indicador esté iluminado (es decir, todos los indicadores deben estar apagados).

10.3 Performance Song Recall

Performance Song Recall es una función que permite vincular una canción a cada Memoria de Performance, con lo que al recuperar la Memoria de Performance también se prepara la canción en cuestión. Las canciones residen en el disco, lo que signfica que el disco debe estar insertado y debe ser accesible (montado) para que este sistema funcione.

Entonces, todo lo que debe hacer es pulsar el botón Recorder [PLAY►/ STOP■] para iniciar la reproducción de la canción.

1. En la página Master, pulse [F2] (Param) para seleccionar el modo Parameter.

2. Pulse [F1] (Glbal) para seleccionar el nivel Global.

3. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la sexta página Global.



4. Pulse [M.BASS] bajo la pantalla para seleccionar ON si la canción seleccionada debe prepararse cada vez que selecciona esta Memoria de Performance. Vuelva a pulsarlo para seleccionar OFF. En este caso, la pantalla tiene el siguiente aspecto:



Si el disco seleccionado no contiene información de canción, la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



5. En la página Disk List, utilice List ([BASS/BANK]) para seleccionar una canción, y Capture para cargarla y volver a la página Performance Song Recall, donde aparece el nombre de la canción.

Nota: Para seleccionar una canción de otro equipo, utilice la función [F4] (Device).

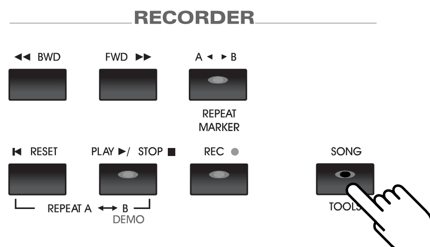
11. Herramientas de canción

11.1 Secuenciador de 16 pistas

El Grabador del G-1000 está vinculado a un secuenciador de 16 pistas con increíbles funciones de edición que permiten refinar las grabaciones en gran detalle.

Seleccionar el secuenciador de 16 pistas

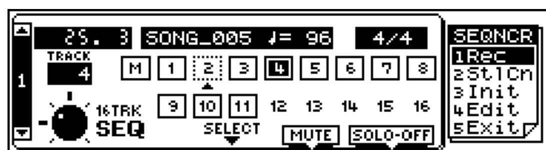
1. Pulse el botón Recorder [SONG TOOLS] (el indicador se ilumina).



La pantalla responde con:

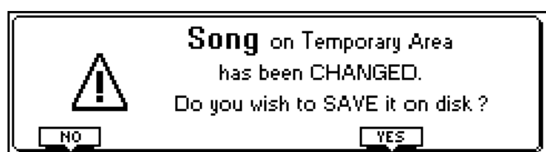


2. Pulse Part Select [M.DRUMS] para seleccionar el secuenciador de 16 pistas. La pantalla puede tener ahora el siguiente aspecto:



Guardar una canción

El secuenciador de 16 pistas utiliza una parte especial de la memoria RAM del G-1000, que es donde se realizan toda la edición. Para garantizar que no olvidará guardar la canción después de grabarla y/o editarla, tendrá la oportunidad de hacerlo al salir del modo Song Tools (pulsando [F5] Exit):



Nota: La memoria RAM de canción se borra al apagar el G-1000.

Nota: si es necesario, formatee el disco (consulte “Formatear un disco” en la página 61).

1. Pulse Part Select [UPPER2] para guardar los cambios (y toda la canción). Con ello pasará a la siguiente página de pantalla:



2. Consulte en la página 62 los detalles para guardar la canción.

Consideraciones generales

El secuenciador de 16 pistas puede utilizarse para grabar de manera secuencial en las 16 pistas. Es decir, puede grabar una pista después de la otra. El secuenciador de 16 pistas y el Grabador comparten la misma memoria RAM, con lo que puede crear las primeras pistas utilizando el Grabador (con o sin Chord Sequencer o Arranger), y a continuación seleccionar el secuenciador de 16 pistas para añadir nuevas pistas o cambiar las ya existentes. El Grabador permite la grabación multipistas, lo cual no es posible con el secuenciador de 16 pistas, donde sólo es posible grabar una pista a la vez, y donde el Arranger no está disponible porque sólo es posible acceder al secuenciador de 16 pistas en el modo GM/GS.

Pistas y canales MIDI

Las pistas están asignadas a canales MIDI sobre la base 1:1 (es decir, Pista 1 = canal MIDI 1, … Pista 12 = canal MIDI 12, etc.). Las partes a tiempo real se han asignado a los canales MIDI de tal manera que sea muy sencillo utilizar la función de reproducción Minus-One utilizando el Grabador (consulte la página 64), por lo que debería tomarse unos minutos para estudiar la siguiente tabla. Ésto es especialmente útil para la función Link (consulte la página 66).

Obviamente, si ha grabado una canción con acompañamiento del Arranger, las partes respectivas (ADR, ABS, etc.) se graban en las pistas asignadas a sus canales MIDI. Las filas en gris hacen referencia a los vínculos aceptados por el G-1000.

Pista (Parte del SMF)	Canal MIDI	Parte del G-1000	
		GM/GS	ARRANGER
10 (Percusión)	10	*M. Drums*	A.Drums
1 (Piano)	1		Accomp 1
2 (Bajo)	2	*M. Bass*	A.Bass
3 (Acordes)	3		Accomp 2
4 (Solo/Melodía)	4	Upper1	*Upper1*
5 (No especificada)	5		Accomp 3
6 (Segunda melodía)	6	Upper2	*Upper2*
7 (No especificada)	7		Accomp 4
8 (No especificada)	8		Accomp 5
9 (No especificada)	9		Accomp 6
11 (No especificada)	11	Lower 1	**Lower 1**
12 (No especificada)	12		**M. Bass**
13 (No especificada)	13	Upper3	Upper 3
14 (No especificada)	14	Lower 2	Lower 2
15 (No especificada)	15	M. Int	M. Int
16 (No especificada)	16		**M. Drums**

Existe otra pista, llamada M, que se utiliza para grabar el tipo de compás, el tempo y mensajes SysEx generales.

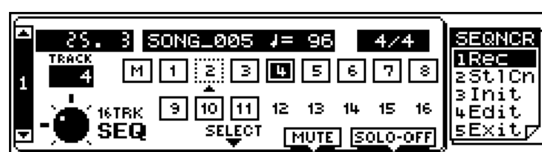
Como puede ver, existen tres partes a tiempo real (Lower 1, M. Bass, M. Drums) cuyas asignaciones de canal MIDI (y pista) dependen de si utiliza el Grabador para grabar una canción con el Arranger o no. Es decir, según el modo activo durante la grabación ("GM/GS" o "Arranger"), parte de la información puede enviarse a una pista o a otra. No obstante, el resultado audible será exactamente el mismo. Si está acostumbrado a trabajar con un sistema concreto, puede utilizar Track Exchange para transferir la información a la pista deseada. Consulte los detalles en la página 98.

Funciones de grabación

Página REC 1

1. Después de pulsar [SONG TOOLS] y seleccionar el modo del secuenciador de 16 pistas, pulse [F1] (Rec) para pasar al nivel de grabación del secuenciador de 16 pistas.
Nota: Al pulsar [SONG TOOLS] se selecciona de manera automática el modo GM/GS, con lo que el Arranger deja de estar disponibloe.

2. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página 1:



Esta página informa acerca del compás actual, el nombre y el tempo de la canción, el tipo de compás y el status de las pistas. Puede utilizar [◄◄REW] y [FF►►] para pasar a otro compás, o [|◄ RESET] para volver al principio de la canción.

Los parámetros que pueden ajustarse con los siguientes:

Track: Utilice [DRUMS/PART] para seleccionar la pista que desee grabar (o editar, consulte la página 90). Puede seleccionar una "pista musical" (1~16) o la pista Master (M). Utilice esta última para grabar cambios de tempo. El nombre de la pista seleccionada aparece en la ventana TRACK sobre el mando, y está indicado por un cuadro de color negro (en el ejemplo anterior se ha seleccionado la pista 4).

Durante la primera pasada de grabación, y después de inicializar la memoria de canción (consulte la página 89), la pista Master memoriza los siguientes ajustes: mensaje GS Reset (que indica al generador de sonidos que lo recibe "ésta es una canción compatible con GM/GS, inicializa tus ajustes"), Reverb Macro, Chorus Macro, Delay Macro, etc., el tempo y el tipo de compás.

El significado de los iconos de pista es el siguiente:

1 Esta pista contiene datos.

2 Esta pista contiene datos, pero ha sido enmudecida.

4 Esta pista contiene datos, y ha sido seleccionada para la grabación (TRACK).

4 Esta pista está vacía, y ha sido seleccionada para la grabación (TRACK).

9 Esta pista está vacía.

Select: Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar una pista que desee enmudecer o a la que desee aplicar la función Solo. La pista selecionada aparecerá indicada por una flecha hacia arriba o hacia abajo.

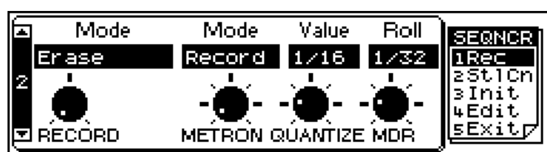
Mute: Pulse Part Select [UPPER2] para enmudecer la pista seleccionada. Algunas veces, al grabar partes con un ritmo muy complejo, puede ser necesario enmudecer partes ya grabadas que podrían distraerle.

Solo On/Off: Pulse Part Select [UPPER1] para aplicar Solo a la pista seleccionada (indicado por ▲ o ▼). Con ello enmudecerá todas las demás pistas.

Página REC 2

1. Después de pulsar [SONG TOOLS] y seleccionar el modo del secuenciador de 16 pistas, pulse [F1] (Rec) para pasar al nivel de grabación del secuenciador de 16 pistas.

2. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la segunda página REC.



(Record) Mode: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la manera en que se grabará la nueva información. Seleccione ***Erase*** si una pista contiene información que desea substituir por la nueva información que grabe. Con ello se borrará toda la información de la pista seleccionada desde el punto en que empiece a grabar y hasta el final. (Erase se selecciona por defecto para las pistas vacías.)

Nota: Es posible que desee realizar algunos ajustes iniciales antes de empezar a grabar una nueva pista. Consulte “Páginas REC 3 y 4”.

Seleccione *Merge* para añadir nuevas notas a las ya grabadas en la pista seleccionada en la página 1. Este modo de grabación es especialmente útil para grabar la pista de percusión (10), ya que puede grabar primero el bombo y la caja, a continuación añadir algunos toques de timbal, y por último grabar los charles, por ejemplo.

Punch In/Out permite volver a grabar parte de una pista. Seleccione este modo para substituir una frase que no sea de su agrado por una nueva versión de la misma. Este método tiene la ventaja de que sólo volverá a grabarse el área en que haya ejecutado la grabación por pinchado.

- Utilice Recorder [FF►►] o [◄◄REW] para seleccionar el compás en el que desee iniciar la grabación. Para la grabación por pinchado, seleccione un compás algo anterior al punto en que desee empezar a pinchar.
- Para grabar en el modo Erase o Merge, pulse Recorder [REC●] y [PLAY►/STOP■]. La grabación se iniciará después de una claqueta de 1 compás.

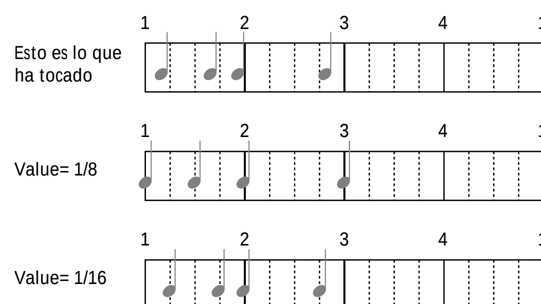
Para grabar en el modo Punch In/Out, pulse estos dos botones (el indicador REC parpadea) para iniciar la *reproducción*. Cuando el G-1000 llegue al punto en que desea empezar a pinchar, pulse [REC●] de nuevo, o utilice un botón [PAD] o un conmutador de pedal opcional para empezar a *grabar*. Consulte “Punch In/Out” en la página 42 y “Punch I/O” en la página 44.

- Para detener la grabación, vuelva a pulsar [PLAY►/STOP■].

Durante la grabación por pinchado (Punch In/Out), también puede pulsar [REC●], el botón [PAD] o el conmutador de pedal. En este caso se desactivará la grabación pero la reproducción continuará.

(Metron) Mode: este parámetro permite seleccionar cuándo sonará el metrónomo. El ajuste por defecto es ***Record***, lo cual significa que el metrónomo sólo se oirá durante la grabación. Seleccione ***Play*** si sólo desea oír el metrónomo durante la reproducción. ***Rec&Ply*** significa que el metrónomo se utilizará durante la reproducción y durante la grabación, mientras que ***Always*** significa que el metrónomo sonará incluso cuando la reproducción esté parada.

Quantize Value: Quantize corrige la temporización de las notas desplazándolas hasta la marca de pauta más próxima. Utilice Value para especificar el número de marcas por compás (es decir, la resolución de la cuantización). A continuación encontrará un ejemplo:



Los ajustes posibles son: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t y Off. La función Quantize cambia la manera en que se grabarán las notas, por lo que aquí es quizás aconsejable seleccionar Off. El secuenciador de 16 pistas dispone de una segunda función de cuantización (en el modo Edit, pulse [F4]) que puede utilizarse de una manera más selectiva (es decir, para notas que están realmente mal colocadas). Consulte “Track Quantize ([SHIFT]+[F2])” en la página 95.

MDR Roll: Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar la resolución de Roll para la parte Manual Drums (MDR). Estos redobles automáticos se tocan siempre de manera sincronizada con el tempo seleccionado. Consulte también la página 36.

Páginas REC 3 y 4

1. Después de pulsar [SONG TOOLS] y seleccionar el modo del secuenciador de 16 pistas, pulse [F1] (Rec) para pasar al nivel de grabación del secuenciador de 16 pistas.

2. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la tercera o la cuarta página REC.
Estas dos páginas permiten especificar los ajustes iniciales para la pista seleccionada, o modificar o substituir los ajustes existentes. Si la ventana Trk no visualiza el número de la pista deseada, vuelva a la página REC 1 ([PAGE] ▲▼) y seleccione la pista.



Botones PLAY/REC: En el modo Record Merge (consulte la página 88) es posible especificar para cada parámetro si se grabarán o no los ajustes realizados en estas páginas. En los modos *Record Erase* y *Punch In/Out*, todos los parámetros están ajustados a REC.

3. Utilice los mandos ([DRUMS/PART] ~ [UPPER/VARIATION] para ajustar los valores.

4. Utilice los botones Part Select para seleccionar PLAY (no grabada) o REC (grabada).
Nota: Estos valores también pueden cambiarse y guardarse a tiempo real. Seleccione el modo Record Merge para no sobrescribir las notas, y empiece a grabar desde la posición en que deban pasar a ser efectivos los nuevos ajustes. Puede detener la grabación después de un tiempo. Para cambios continuos, utilice el mando en cuestión para ajustar los valores deseados y detenga la grabación cuando ya no sean necesarios más cambios.

Volume (0~127): Permite ajustar el volumen de la pista (CC07). Utilice este parámetro para especificar el volumen inicial. Puede utilizar Express para programar cambios de volumen temporales durante la canción.

Express (0~127): Permite programar cambios de volumen relativos (CC11). El valor “127” significa que el volumen resultante será igual al volumen ajustado con el parámetro Volume anterior. Todos los demás valores de Express reducen el valor de Volume.

Tone/Drum Set: Para todas las pistas excepto para la pista 10 (y otra pista que también utiliza un Grupo de Percusión), este parámetro es *Tone*. Para la pista 10 (y para cualquier otra pista de percusión), este parámetro es *Drum Set*. Puede seleccionar el Tone o el Grupo de Percusión utilizando el mando [LOWER/NUMBER] o mediante el grupo de botones TONE/PERFORMANCE.



Nota: Consulte en “Init” la manera de seleccionar una segunda pista de percusión.

Panpot: Utilice este parámetro para especificar la posición estéreo de la pista seleccionada. “64” significa la posición central, los valores entre 0 y 63 desplazan el sonido hacia la izquierda, y los valores entre 65 y 127 desplazan el sonido hacia la derecha.

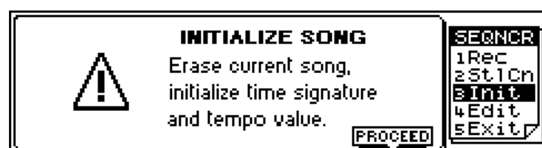
Reverb, Chorus, Delay: Especifican el nivel de envío para el efecto en cuestión, es decir, el volumen de la señal de la pista que se envía al efecto, y por consiguiente la cantidad de efecto que debe añadirse a la pista. Consulte en la página 70 la manera de ajustar los efectos. Estos ajustes de efectos forman parte de los ajustes SysEx generales de la pista “M” y deben definirse antes de grabar la primera pista.

Nota: El efecto Delay no está disponible para las pistas de percusión (10, y cualquier otra pista que utilice un Grupo de Percusión).

Init

Seleccione esta página para borrar la canción que se encuentre actualmente en la memoria RAM del G-1000 y para reiniciar todas las pistas a sus valores por defecto. Al inicializar la memoria de canción también es posible seleccionar el tipo de compás y el tempo para la nueva canción que (probablemente) va a grabar. Además, inicializar una canción permite empezar desde cero – esta vez con dos pistas de percusión.

1. Después de pulsar [SONG TOOLS] y seleccionar el modo del secuenciador de 16 pistas, pulse [F3] (Init) para seleccionar esta página.



Lea con atención el mensaje de advertencia y pregúntese si realmente desea borrar la canción actual. Si lo hace …

2. … pulse Part Select [UPPER1] (Proceed).



3. Utilice el mando [DRUMS/PART] para ajustar el tipo de compás (1/2~32/16), y el mando [BASS/BANK] para especificar el tempo inicial de la nueva canción (♩ = 20~250).

4. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar una segunda pista de percusión.
2nd Drum Track: Este parámetro permite definir una segunda pista de percusión que se comportará exactamente igual que la pista 10: podrá asignar un

Grupo de Percusión (en lugar de un Tone) a esta pista y podrá tocar partes de percusión. Esta técnica es especialmente útil para música Dance y para baladas en las que necesite un Grupo de Percusión "acústico" y uno electrónico (una "caja de ritmos"), o tambores (Orchestral Set), etc.

Seleccione Off si no necesita un segundo Grupo de Percusión, o ajuste el número de la pista deseada. Aquí no es posible seleccionar "10", ya que esta pista siempre funciona como pista de percusión.

5. Pulse Part Select [UPPER2] (Execute) para inicializar la memoria de canción (cosa que aún no hemos hecho). Aparecerá el mensaje "Executing", y a continuación el G-1000 pasa automáticamente a la página REC 1.
Todas las pistas se habrán inicializado de la siguiente manera: *Volume* 100, *Expression* 127, *Tone* Piano 1 (Standard 1 Kit para la pista 10 y para la segunda pista de percusión), *Panpot* 64, *Reverb* 40, *Chorus* 0, *Delay* 0 (no disponible para las pistas de percusión).

Nota: Si finalmente decide no inicializar la memoria de canción, pulse Part Select [M.BASS] (Exit) para volver a la página "3 Init".

Nota: No olvide programar los efectos deseados para los diversos procesadores (consulte la página 70) antes de grabar la primera pista.

Nota: Si la canción debe ser compatible con módulos Sound Canvas antiguos y con todas las fuentes de sonido GM, no utilice una segunda pista de percusión.

Editar una canción de 16 pistas

El nivel Edit del modo de 16 pistas dispone de ocho funciones: Erase, Delete, Insert, Quantize, Transpose, Change Velo, Change Gate Time y Track Shift.

Para seleccionar estas funciones de edición, siga los pasos detallados a continuación:

1. Seleccione el modo del secuenciador de 16 pistas pulsando [SONG TOOLS] y Part Select [M.DRUMS].

2. Pulse [F4] (Edit) para seleccionar el modo Edit.

3. Utilice [SHIFT] y las teclas de función para seleccionar la función deseada:
Erase: [F1] (Erase)
Delete [F2] (Dlte)
Insert: [F3] (Insrt)
Transpose: [F4] (Trnsp)
Change Velocity: [SHIFT] + [F1] (Velo)
Quantize: [SHIFT] + [F2] (Quant)
Change Gate Time: [SHIFT] + [F3] (GateT)
Track Shift: [SHIFT] + [F4] (Shift)

Si, después de seleccionar una de estas funciones, decide no ejecutar la transformación, pulse Part Select [UPPER1] (Rec) o [F5] (Exit) antes de pulsar Part Select [M.DRUMS] (Execute).

Los parámetros de las funciones de edición están distribuidos en dos o tres páginas que puede seleccionar utilizando los botones [PAGE] ▲▼. Entrar los valores correctos para conseguir los resultados deseados puede ser algo lento. A continuación damos algunos consejos:

- Seleccione las pistas que desee modificar. Seleccione la gama (From Bar, Beat, CPT~To Bar, Beat, CPT) para la operación de edición.
- Entre lo que debe cambiar y la manera en que debe cambiarlo.
- Ejecute la operación pulsando Part Select [M.DRUMS] (Execute).

Nota: Guarde la canción en disco antes de continuar si desea conservar la canción original. Consulte los detalles en "Guardar la canción" de la página 86.

Track Erase ([F1])

Track Erase permite borrar datos de manera selectiva, ya sea dentro de la gama especificada o en toda la pista. En el modo All, Erase colocará silencios para substituir la información borrada, con lo que terminará con el número equivalente de compases en blanco. Si también desea eliminar los compases en si, utilice Track Delete (consulte más adelante).



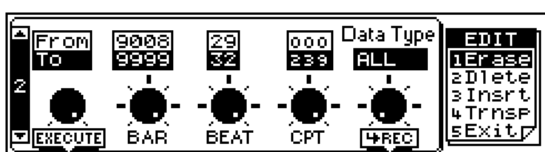
Track (1~16, ALL, M): Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas excepto lapista Master (M). La pista M sólo puede seleccionarse individualmente.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Solo On/Off: Mientras ajuste los parámetros de esta página puede pulsar [PLAY►/STOP■] para escuchar la secuencia. Si desea oír sólo la pista que va a editar, pulse Part Select [UPPER1] para aplicar Solo a esta pista.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar toda la pista, no es necesario precisar los ajustes.

Pulse PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:
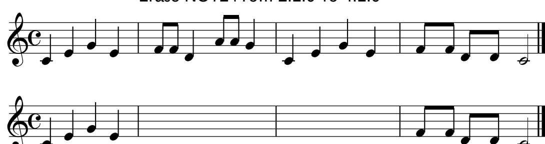


From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. ***From*** se refiere a la posición donde empezará la posición de edición. Esta posición se especifica en el formato Compás - Tiempo - CPT. ***To*** designa la posición en que terminará la operación de edición (valor Compás - Tiempo - CPT). Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar (1~9999): Aquí debe especificar el compás. Por defecto, los valores From y To están ajustados al principio y al final de la o las pistas seleccionadas. Tenga en cuenta que el valor To se refiere siempre al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás]): Aquí debe especificar el tiempo dentro del compás. El número de tiempos seleccionable depende, evidentemente, del tipo de compás de la canción.

CPT: Aquí debe especificar la posición CPT del principio y del final. CPT es la abreviatura de “Clock Pulse Time”, la unidad más pequeña utilizada por el G-1000. A menos que no deba editar toda la información del último compás seleccionado, deje siempre el ajuste por defecto.



Data Type: permite seleccionar el tipo de información que se borrará:

Allº . . . . .Todos los parámetros listados a continuación.
Note . . . .Sólo los mensajes de nota.
Modul . . .Sólo los mensajes de modulación (CC01 en MIDI).
PBend . . .Información de Pitch Bend (es decir, utilización de la palanca BENDER/MODULATION).
Volum . . .Información de volumen (CC07).
Expre . . .Sólo los menasjes de expresión (CC11).
PanPt . . .Sólo los mensajes de panoramización (CC10).
Revrb . . .Sólo los mensajes de envío a Reverb (CC91).
Chrus . . .Sólo los mensajes de envío a Chorus (CC93).
Delay . . .Sólo los mensajes de envío a Delay.
CC16 . . .Conmutador Rotary Slow (vía botones [PAD] o conmutador de pedal opcional, consulte las páginas 42 y 44).
CC17 . . .Conmutador Rotary Fast (botones [PAD] o conmutador de pedal opcional).

Nota: El efecto Rotary está disponible en los siguientes algoritmos EFX: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar, y 88 PH/Rotar.

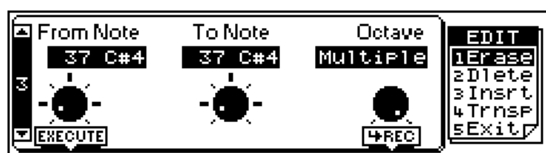
PChng . . .Mensajes de cambio de programa
NRPN . . .Parámetros de número de parámetro no registrado. Éstas son funciones de control de parámetros del formato GS más sencillas de utilizar que los mensajes SysEx (pero tienen básicamente la misma función).
RPN . . . .Parámetros de número de parámetro registrado. Funcionan igual que los mensajes NRPN, excepto en que los módulos de sonido compatibles con GM también los entienden.
CAF . . . .Mensajes de Aftertouch de canal. Si no los necesita, estos mensajes deben borrarse, ya que utilizan mucha cantidad de memoria.
SysExº . . .Mensajes MIDI que permiten cambiar los valores de los parámetros. Para las pistas musicales, estos mensajes no pueden programarse en el G-1000, pero las canciones grabadas en otros equipos pueden contenerlos. En el caso de la pista M, sólo pueden borrarse los mensajes SysEx (para Reverb, Chorus y Delay, etc.) localizados después de 1-1-0.
Tempoº . .Mensajes de cambio de tempo. El valor de tempo inicial (localizado en la posición 1-1-0 de la canción) no se borrará.

Nota: Los parámetros marcados con (º) son seleccionables para la pista M. Tempo sólo está disponible para la pista M.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar toda la pista, no es necesario precisar los ajustes.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la siguiente página:



Sólo es necesario ajustar los parámetros de esta página si la opción seleccionada en Data Type (consulte más arriba) es *Note*. Ésta es la razón por la que esta página aparece sólo si Data Type está ajustado a Note.

From Note (C-1~G9): Este parámetro permite ajustar el límite inferior de la gama de notas que se modificará dentro de la gama temporal From - To especificada (consulte la segunda página de pantalla).Si sólo desea editar una nota, ajuste el mismo valor para From Note y To Note.

Nota: Los ajustes anteriores (37 C#4) son sólo ejemplos. El nombre de nota correcto para el número de nota 37 es, evidentemente, C#2.

To Note (C-1~G9): Este parámetro permite seleccionar el límite inferior de la gama de notas que desea editar.

Nota: También es posible entrar los valores From Note y To Note pulsando las teclas deseadas en el teclado. La primera nota que toque será el valor de From Note, mientras que la segunda nota se utilizará para To Note.

Octave (Multiple, Single): Si la nota seleccionada debe editarse en todas las octavas, seleccione Multiple. Multiple sólo es posible si asigna el mismo valor a From Note y a To Note (por ejemplo, From Note = 36 C2 y To Note = 36 C2 en el modo Multiple afectará a todas las notas C). Si la operación de edición debe afectar a las notas de la gama seleccionada, ajuste este parámetro a Single.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

➥REC: Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Track Delete ([F2])

A diferencia de la función Erase, Track Delete también borra los compases, con lo que todos los compases después de la posición To se desplazarán hacia el principio de la o las pistas. Puesto que Delete también elimina los compases en si (consulte la siguiente figura), aquí no es posible seleccionar el tipo de información que se borrará.



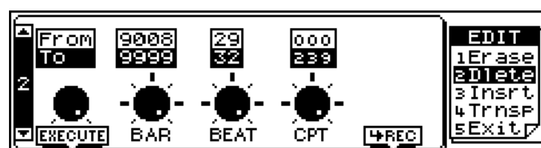
Track (1~16, ALL, M): Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también es posible seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas.

➥REC: Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

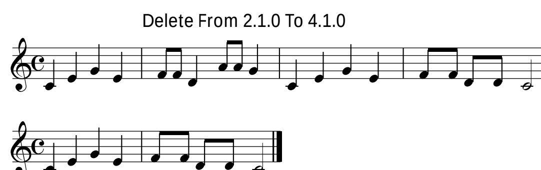
Solo On/Off: consulte la página 91.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar toda la pista, no es necesario precisar los ajustes.

Pulse PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:



From/To, Bar, Beat, CPT: Consulte la página 91.



➥REC: Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (quje normalmente se selecciona con [F1]).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

Nota: No todos los ajustes de la pista M se borran: el tipo de compás, el mensaje de reinicialización GM/GS y el tempo inicial (todos ellos localizados en 1.1.0) permanecen en la pista. Los eventos de letra de canción sólo se borran si selecciona ALL en lugar de la pista M.

Track Insert ([F3])

Insert permite hacer que una pista existente sea más larga añadiendo silencios en la posición especificada. Con ello creará espacio para nueva información, y la información que se encuentre después de la posición From se desplazará hacia la derecha. La información nueva puede añadirse a tiempo real (seleccione Record Merge) o copiándola en la posición especificada (consulte la página 97).

Nota: La función Insert no incluye ningún valor To. Aquí deberá especificar la longitud de la inserción utilizando el valor For. "For 2 Bars, 2 Beats, 240 CPT" significa "insertar 2 compases y 2 tiempos y 2 tiempos" (ya que 120CPT= ♩).

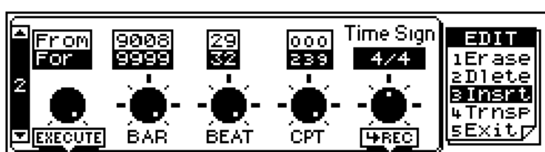


Track (1~16, ALL, M): Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Solo On/Off: Consulte la página 91.

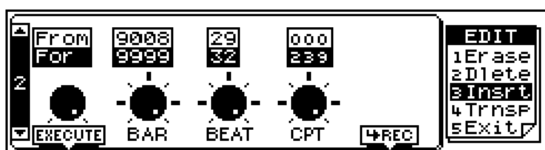
Si, en la página 1, selecciona ALL para las pistas,también podrá especificar el tipo de compás para los nuevos compases que inserte:



Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar el tipo de compás de los nuevos compases (1/2~32/16).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar toda la pista, no es necesario precisar los ajustes.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la siguiente página:



From/For: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o el nivel For. El nivel From permite especificar la posición en que se insertará el número de compases, tiempos y CPTs seleccionado.

For, por su parte, especifica *cuántos* compases, tiempos y CPTs se insertarán.

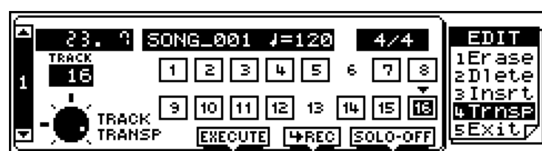
Bar, Beat, CPT: Consulte la página 91.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes e insertar el número de compases, tiempos y CPTs especificado.

Track Transpose ([F4])

Track Transpose se utiliza para transponer las notas de la pista seleccionada (obviamente, la información que no es de nota no puede transponerse).

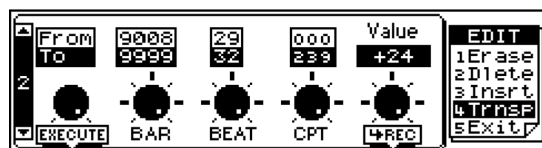


Track (1~16, All): Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas excepto a la pista 10 (pista de percusión) y a cualquier otra pista que utilice un Grupo de Percusión. No obstante, las pistas de percusión se pueden seleccionar individualmente. La pista M, obviamente, no puede transponerse. Si combina esta función con From Note y To Note (consulte más adelante), Track Transpose también es útil para las pistas de percusión. Por ejemplo, permite seleccionar otro sonido de bombo o de caja. La mayoría de los Grupos de Percusión incluyen dos cajas, una asignada al número de nota 38 (D2) y una segunda asignada al número de nota 40 (E2). Si selecciona From Note = 38 (D2), To Note = 38 (D2) y ajusta el valor de transposición a "+2", podrá cambiar de la caja de D2 a la caja de E2.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Solo On/Off: Consulte la página 91.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. No obstante, es probable que no obtenga la transposición deseada. Por ahora ignore Execute y pase a la siguiente página de pantalla pulsando PAGE ▼.



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o el nivel From. From se refiere a la posición en que se iniciará la operación de edición. Esta posición se especifica en el formato Compás - Tiempo - CPT. To designa la posición en que terminará la operación de edición (Compás - Tiempo - CPT).

Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar, Beat, CPT: Consulte la página 91.

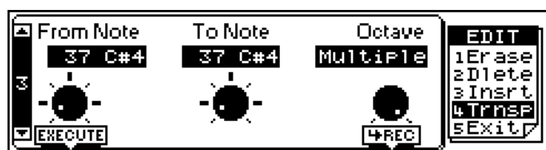
Value (–24~+24): Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar el intervalo de transposición en intervalos de semitono. Si desea transponer una parte en Do a Re, entre Value +2.

Nota: Tenga cuidado al aplicar Track Transpose a una pista de percusión (la pista 10 o cualquier otra pista que utilice un Grupo de Percusión). Transponer todas las notas de esta pista implica un cambio muy drástico en la parte de percusión.

➥REC: Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información, o pase a la siguiente página si no desea transponer todas las notas.

Press PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:



From Note (0 C-1~ 127 G9): Este parámetro permite ajustar el límite inferior de la gama de notas que se modificará dentro de la gama temporal From - To especificada (consulte la segunda página de pantalla). Si sólo desea editar una nota, ajuste el mismo valor para From Note y To Note.

To Note (0 C-1~127 G9): Este parámetro permite seleccionar el límite superior de la gama de notas que desea editar. Seleccione el valor correcto en caso de que no desee editar todas las notas.

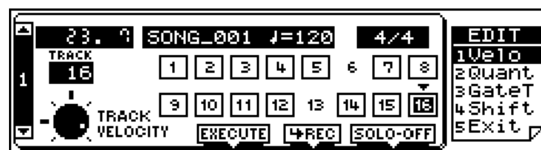
Nota: También es posible entrar los valores From Note y To Note pulsando las teclas deseadas en el teclado. La primera nota que toque será el valor de From Note, mientras que la segunda nota se utilizará para To Note.

Octave (Multiple, Single): Si la nota seleccionada debe editarse en todas las octavas, seleccione Multiple. Multiple sólo es posible si asigna el mismo valor a From Note y a To Note (por ejemplo, From Note = 36 C2 y To Note = 36 C2 en el modo Multiple afectará a todas las notas C). Si la operación de edición debe afectar a las notas de la gama seleccionada, ajuste este parámetro a Single.

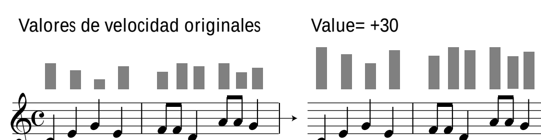
Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

➥REC: Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Track Velocity ([SHIFT]+[F1])



La función Velocity Change permite modificar la dinámica (llamada *velocity*) de una pista o fragmento. Aumentar los valores de velocidad significa que las notas en cuestión sonarán más altas y más brillantes, mientras que reducir los valores de velocidad implica lo contrario. Utilice esta función cuando esté satisfecho con la temporización de las notas pero desee un sonido más alto y brillante o más bajo y apagado. Al ejecutar esta función, los valores de velocidad cambiarán de manera proporcional:



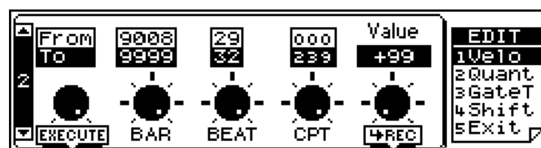
Track (1~16, All): Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas.

➥REC: Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Solo On/Off: Consulte la página 91.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información.

Press PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o To. From se refiere a la posición en que empezará a aplicarse la operación de edición Esta posición se especifica en el formato Compás - Tiempo - CPT. To designa la posición en que debe dejar de aplicarse la operación de edición (Co). Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar, Beat, CPT: Consulte la página 91.

Value (–126~+126): El parámetro Value permite ajustar el nivel de cambio de la velocidad. Seleccione un valor positivo para aumentar la velocidad de la o las pistas seleccionadas, o un valor negativo para reducir los valores de velocidad.

Este parámetro Value puede ser especialmente útil para sonidos que cambian con la velocidad (la mayoría de los

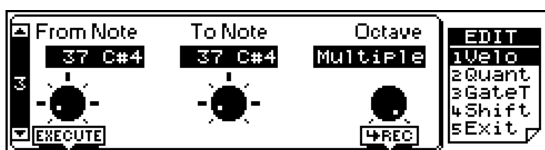
sonidos de órgano, por ejemplo): reduciendo o aumentando ligeramente la velocidad podrá “cambiar” todas las notas al “otro” sonido.

Nota: Incluso los valores positivos o negativos más extremos no permiten pasar de “1” o “127”. Existe una razón por la cual “0” es imposible: este valor se utiliza para indicar el final de una nota (note-off). “127”, por su parte, es el valor de velocidad más alto que puede utilizar el estándar MIDI. Por lo tanto, si selecciona un valor de velocidad alto puede terminar con todas las notas sonando a “127”, que quizás es lo que deseaba conseguir...

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información, o pase a la siguiente página si no quiere cambiar todas las notas.

Press PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:



From Note (0 C-1~127 G9): Este parámetro permite especificar el límite inferior de la gama de notas que se modificarán dentro de la gama temporal From - To (consulte la segunda página de pantalla). Si sólo desea editar una nota, ajuste el mismo valor para From Note y To Note.

Nota: Los ajustes anteriores (37 C#4) son sólo ejemplos. El nombre de nota correcto para el número de nota 37 es, evidentemente, C#2.

To Note (0 C-1~127 G9): Este parámetro permite especificar el límite superior de la gama de notas que desea editar.

Nota: También es posible entrar los valores From Note y To Note pulsando las teclas deseadas en el teclado. La primera nota que toque será el valor de From Note, mientras que la segunda nota se utilizará para To Note.

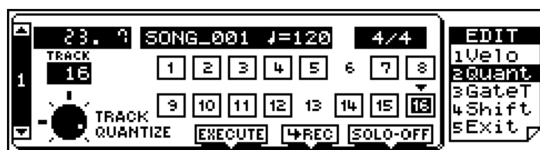
Octave (Multiple, Single): Consulte la página 92.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

Track Quantize ([SHIFT]+[F2])

Utilice esta función si no ha cuantizado la música durante la grabación (consulte la página 88) y ahora se da cuenta de que la temporización no es correcta. Cuantizar después de grabar tiene la ventaja de que puede escuchar el original y a continuación cuantizar sólo las notas cuya temporización sea definitivamente incorrecta.



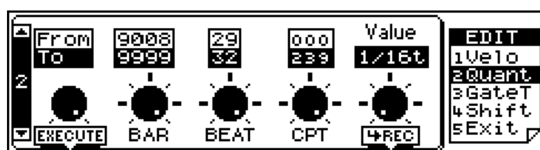
Por el otro lado, cuantizar durante la grabación implica que se corregirá la temporización de *todas* las notas, lo cual hace que una pista suene de una manera muy mecánica.

Track, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Solo On/Off: Consulte la página 91.

Press PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

Value: Este parámetro ajusta la resolución de la función Quantize. Los valores disponibles son: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

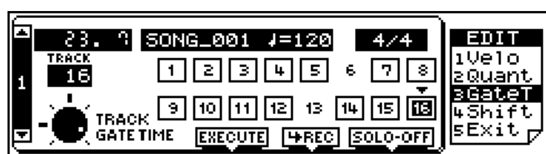
Seleccione siempre el valor equivalente a la nota más corta que haya grabado. En caso contrario, la parte no sonará de la manera en que la ha tocado.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Track Gate Time ([SHIFT]+[F3])

La función Gate Time permite modificar la duración de las notas en la gama temporal (From - To) seleccionada. Es aconsejable utilizar esta función exclusivamente para reducir la duración de las notas que se perciben como demasiado largas debido al Tone asignado a la pista en cuestión. En estas dos páginas no hay ninguna manera de ver la duración de las notas, lo cual hace que la edición de información “en bloque” tenga algunos riesgos.

Después de seleccionar un Tone con un desvanecimiento lento (es decir, un sonido que sigue oyéndose después de soltar las notas), Track Gate Time le ayudará a cortar las notas para conseguir la duración correcta y evitar así solapaciones. Aunque la temporización del desvanecimiento pueda haber sido correcta para el Tone original, puede utilizar Track Shift para reducir todas las notas de manera que no se solapen.



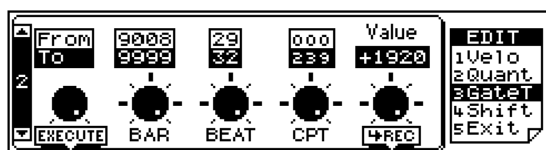
Track: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Solo On/Off: Consulte la página 91.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información.

Press PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

Value (–1920~+1920): Este parámetro ajusta la cantidad en la que cambiará la duración (o tiempo de compuerta) de las notas seleccionadas. El valor más corto posible para Gate Time es “1” (utilizado para todas las notas de percusión), con lo que si selecciona “–1000” para notas con un valor de Gate Time “1” dentro de la gama temporal especificada, se seguirá utilizando el mismo valor. El valor “0”, que no está permitido, borraría las notas, lo cual sólo puede conseguirse con Track Erase (consulte la página 90). No es posible utilizar Track Gate Time para borrar notas.

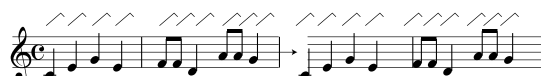
➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Track Shift ([SHIFT]+[F4])

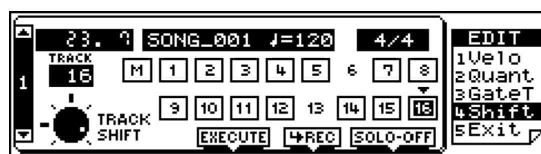
Track permite desplazar todas las notas dentro de la gama From - To seleccionada (segunda página). Esta función puede utilizarse para dos fines:

1. Para corregir notas “lentas” debido a un ataque lento.
Puede utilizar Track Shift después de asignar un Tone a una pista con un ataque mucho más lento que el Tone utilizado para grabar la parte en cuestión. Esta técnica se utiliza con frecuencia en la música pop para “temporizar” los arpegios de semicorchea tocados con un sonido “lento”. En lugar de hacer que las notas empiecen en el tiempo matemáticamente correcto (p.ej., 2-1-0), puede desplazarlas ligeramente hacia la izquierda (p.ej., a 1-4-110) del compás previo, con lo que el volumen más alto del ataque se conseguirá en el siguiente tiempo fuerte:

Posiciones originales (ataque lento, temporización incorrecta) | Track Shift= –5 (temporización correcta)



2. Para corregir la temporización de las notas grabadas vía MIDI sin cuantizarlas.
Es posible utilizar secuencias, etc. como materia prima para las canciones. La grabación de estos fragmentos vía MIDI puede producir un pequeño retardo (p.ej., 5 CPT). Si ésto no es aceptable, utilice Track Shift para desplazar todas las notas hacia la izquierda (seleccione “–5”). Con ello podrá corregir la temporización y seguir conservando las irregularidades (¡música!) que pueda contener el original, ya que éste no se cuantizará.



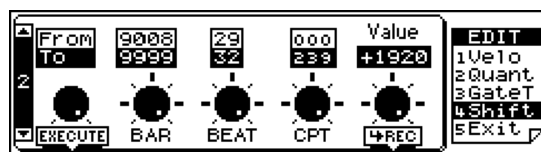
Track, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

También puede seleccionar la pista M para desplazar los cambios de tempo y los mensajes SysEx. Los ajustes iniciales (localizados en 1.1.0), no pueden desplazarse.

➥**REC:** Pulse Part Select [UPPER2] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Solo On/Off: Consulte la página 91.

Press PAGE ▼ para seleccionar la siguiente página:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

Value (–1920~+1920): Este parámetro ajusta la cantidad de desplazamiento de las notas. Value se define en unidades CPT (un CPT= 1/120 ♩).

Nota: Las notas del primer tiempo del primer compás no pueden desplazarse hacia la izquierda (con ello se desplazarían al compás “0”, que no existe).

➥REC: Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página REC (que normalmente se selecciona con [F1]).

Otras funciones útiles

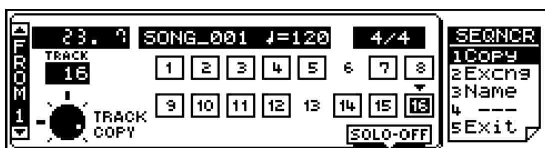
El secuenciador de 16 pistas también dispone de algunas funciones prácticas que le ayudarán a ahorrar tiempo. A continuación explicaremos la manera de seleccionarlas:

1. Seleccione el modo del secuenciador de 16 pistas pulsando [SONG TOOLS] y Part Select [M.DRUMS].

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse la tecla de función asignada.

Track Copy ([SHIFT]+[F1])

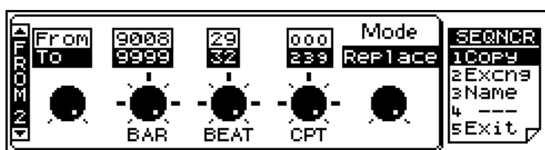
La función Track Copy permite copiar una pista en otra pista, o fragmentos de una pista en una posición diferente. Esta última posibilidad es útil si debe repetir el estribillo varias veces al final de la canción y no tiene ganas de grabar estas notas una y otra vez.



Track (1~16, All): Permite seleccionar la pista cuya información desea copiar (el origen).

Solo On/Off: Mientras ajuste los parámetros de esta página puede pulsar [PLAY►/STOP■] para escuchar la secuencia. Si sólo desea escuchar la pista que va a editar, pulse Part Select [UPPER1] para aplicar la función Solo.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la siguiente página:



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o To. From se refiere a la posición en que empezará a aplicarse la operación de edición Esta posición se especifica en el formato Compás - Tiempo - CPT. To designa la posición en que debe dejar de aplicarse la operación de edición (Co). Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar (1~9999): Aquí debe especificar el compás. Por defecto, los valores From y To están ajustados al principio y al final de la o las pistas seleccionadas. Tenga en cuenta que el valor To refleja siempre el final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás]): Aquí debe especificar el tiempo dentro del compás. El número de tiempos seleccionable depende, obviamente, del tipo de compás de la canción.

CPT: Aquí debe especificar la posición CPT del principio y el final de la pista que va a copiar. A menos que no necesite todas las notas del último compás seleccionado, deje siempre ajustado el valor por defecto.

Mode (Replace, Merge): Selecciona el modo de copia:

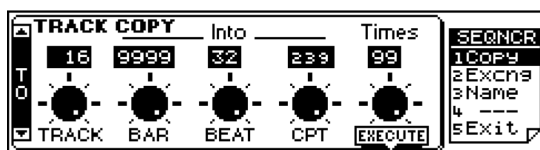
Replace . . .La información de la gama seleccionada se copiará en la pista destino y se sobrescribirá toda la información (de la pista destino) en la gama seleccionada de la pista origen.

Merge . . . .La información de la gama seleccionada se añadirá a la información que pudiera existir en la pista destino.

En cualquier caso, la longitud de la pista destino puede cambiar para poder incluir toda la información de la pista origen. Es decir, la pista destino puede ser más larga después de ejecutar la operación de copia

Nota: El G-1000 no dispone de ninguna función Deshacer. Si guarda la canción en disco antes de copiar podrá volver a la versión previa en caso de que algo no funcione de la manera esperada.

Pulse [PAGE]▼para seleccionar la siguiente página:



Esta página permite seleccionar la *pista destino* y la posición *Into*, es decir, el valor de compás, tiempo y CPT en que empezará a copiarse la información de la pista origen.

Bar, Beat, CPT: Consulte los detalles en la página 97.

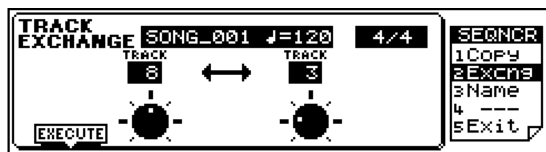
Times (1~99): Ajusta el número de copias que desea realizar. Tenga en cuenta que el valor “3” significa que terminará con tres copias consecutivas, ya que la segunda copia se coloca inmediatamente después de la primera, etc.

Execute: Pulse Part Select [UPPER1] para copiar la información origen seleccionada.

Nota: Aunque también es posible copiar información de la pista 10 (la pista de percusión principal) en una pista “musical” que ya contenga información, y viceversa, tenga cuidado. Una pista de percusión suena muy extraña si la toca con un piano, por ejemplo (y una parte de piano no es precisamente muy adecuada para tocarla con instrumentos de percusión).

Track Exchange ([SHIFT] + [F2])

Track Exchange permite copiar la información de la pista origen (izquierda) en la pista destino (derecha), y – al mismo tiempo – la información de la pista destino en la pista origen. Es decir, es una función de intercambio.



Track (1~16): Utilice los mandos [ACCOMP/GROUP] y [LOWER/NUMBER] para seleccionar las dos pistas que se intercambiarán. Obviamente, aquí no hay ninguna opción ALL.

Nota: Tenga cuidado al intercambiar una pista de percusión y una pista “musical”. El resultado puede no ser el esperado.

Name ([SHIFT] + [F3])

Esta página permite programar dos nombres para la canción: Song Name y File Name.



File Name es el nombre que verá cuando utilice el comando *dir* de un ordenador MS-DOS® (todos los discos del G-1000 son compatibles con MS-DOS®), mientras que Song Name es el nombre que verá en las páginas de pantalla respectivas. Este último se conoce como un “evento de metatexto” que sólo puede leer el G-1000. File Name es más importante que Song Name porque el primero es el que se escribe en el disco – pero puede tener una longitud máximo de sólo ocho caracteres.

Utilice Part Select [M.DRUMS] y [M.BASS] para desplazar el cursor dentro del campo *Song Name*.

Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para desplazar el cursor dentro del campo *File Name*.

Puede entrar nuevos caracteres utilizando los mandos [DRUMS/PART]/[ACCOMP/GROUP] o los botones del grupo TONE/PERFORMANCE (consulte los detalles en la página 26).

Nota: Por razones de compatibilidad con MS-DOS®, sólo se guardarán en el disco los ocho primeros caracteres (es imposible entrar más de 8 caracteres para File Name). Además, no es posible utilizar el mismo nombre dos veces en un mismo disco.

Save: Pulse Part Select [LOWER1] para pasar a la página Save Song, donde podrá guardar la canción en el disco deseado. Consulte también la página 62.

11.2 Style Converter

El Style Converter del G-1000 es una herramienta muy sencilla e intuitiva para crear Estilos Musicales propios a partir de una canción o de un Archivo MIDI Estándar. En cualquier caso, basta con reproducir la canción o el Archivo MIDI Estándar para transferir su información a la memoria RAM de canción del G-1000, donde podrá utilizar Style Converter. Es posible que desee editar la canción antes de convertir partes de ésta a un Estilo Musical. Consulte los detalles en “Editar una canción de 16 pistas” de la página 90.

Consideraciones generales

A continuación encontrará algunas directrices para convertir partes de canción a un Estilo de Usuario:

- Consulte los detalles acerca de los Estilos de Usuario en “Concepto” de la página 103 y “Patrones de bucle y patrones de disparo” de la página 104.
- El Estilo Musical resultante puede utilizarse en el modo Arranger (no en el modo Recorder ni en el modo de 16 pistas).
- Los Estilos Musicales son patrones de acompañamiento. Si el nuevo Estilo debe poder utilizarse en general (es decir, para otras canciones), evite los cambios de acordes en los patrones “básicos” (los que pueden seleccionarse con [TYPE] y [DIVISION]). Es posible transponer los Estilos a tiempo real tocando acordes diferentes en el área de reconocimiento de acordes. También debe evitar incluir la melodía en la conversión.
- Intente aislar las partes exclusivas de la canción.
- Las transiciones, redobles, etc., deben convertirse a Rellenos. La introducción debe convertirse a un patrón de introducción.
- Para un resultado realmente profesional, también deberá utilizar el modo User Style del G-1000 para garantizar que el nuevo Estilo también “funcionará” para acordes menores y de séptima. Consulte “Programar Estilos de Usuario” en la página 103.
- Aunque la longitud de patrón (y la capacidad de la memoria) no es ningún problema, intente trabajar con unidades pequeñas y representativas. Por ejemplo: muchas canciones están basadas en una estructura de bloques de 4 compases. Por lo tanto, convertir 6 compases no tiene significado (aunque es perfectamente posible).
- Prepare un patrón simple para Básico\Original y un acompañamiento más complejo para los demás patrones. Con ello podrá variar el acompañamiento utilizando [TYPE] y [DIVISION].
- Ajuste el tono correcto (consulte la página 100). Sólo así el Estilo funcionará de la manera esperada al utilizarlo en el modo Arranger del G-1000.
- El nuevo Estilo reside en la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88). No olvide guardarlo en un disco antes de seleccionar otro Estilo (en el modo Arranger) o antes de apagar el G-1000.
- Los Archivos MIDI Estándar disponibles en el mercado están protegidos por el *copyright. Tenga en cuenta que Style Converter sólo debe utilizarse para crear Estilos Musicales para uso personal. Roland no asume ninguna responsabilidad por las infracciones del copyright que puedan resultar de la utilización de Style Converter*.

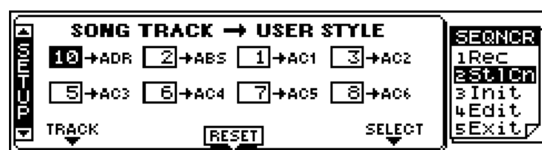
Utilizar Style Converter

1. Si es necesario, inicie la reproducción de un Archivo MIDI Estándar para cargar la información en la memoria RAM de canción del G-1000. Consulte los detalles en “Reproducción de canción” de la página 63.

Nota: La información también puede cargarse utilizando las funciones Database o Load Song.

2. Seleccione el modo del secuenciador de 16 pistas pulsando [SONG TOOLS] y Part Select [M.DRUMS].

3. Pulse [F2] (StlCn) para pasar a la página *Setup* del nivel Style Converter.



Esta página permite asignar las pistas de canción deseadas a pistas de Estilo de Usuario. Recuerde que una canción puede contener hasta 16 pistas, mientras que un Estilo de Usuario “sólo” dispone de ocho. Seleccione las pistas que desee incluir en el acompañamiento resultante.

Track: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar una pista de Estilo de Usuario (ADR, ABS, Ac1~Ac6). el número de pista a la izquierda de la flecha (→) aparecerá en blanco sobre azul.

Select: Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para asignar una pista de canción a esta pista de Estilo de Usuario. Puede pulsar Part Select [UPPER1] (**Reset**) para cargar los siguientes ajustes por defecto:

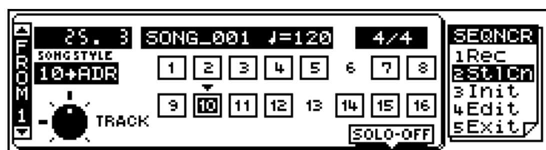
Pista (parte del SMF)	Parte del G-1000	
	Pantalla	Parte del Estilo
10 (Percusión)	*ADR*	A.Drums
1 (Piano)	*AC1*	Accomp 1
2 (Bajo)	*ABS*	A.Bass
3 (Acordes)	*AC2*	Accomp 2
5 (No especificada)	*AC3*	Accomp 3
6 (Segunda melodía)	*AC4*	Accomp 4
7 (No especificada)	*AC5*	Accomp 5
8 (No especificada)	*AC6*	Accomp 6

Tenga en cuenta que estos valores por defecto sólo están basados en el sentido común y que pueden no

producir los patrones de acompañamiento deseados. Como norma general, siempre debe escuchar con atención. Pero es posible que haya observado que la pista 4 (la melodía) se omite de manera automática. Debería dejarlo así.

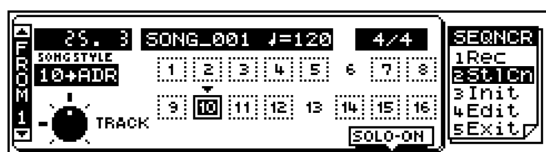
Nota: Compruebe que haya definido todas las asignaciones deseadas antes de pasar a las siguientes páginas. En ellas sólo podrá trabajar con las pistas asignadas.

4. Pulse PAGE ▼ para pasar a la siguiente página.



Aquí puede seleccionar las pistas que desea convertir (ADR, ABS, Ac1~Ac6, o All). Para ello utilice el mando [DRUMS/ PART]. Si selecciona una pista específica, puede aplicar Solo a esta pista y escucharla utilizando el botón Recorder [PLAY►/STOP■]. [◄◄REW] y [FF►►] también están disponibles.

Si aplica Solo a una pista pulsando Part Select [UPPER1], los demás cuadros de pista aparecerán indicados con una línea de puntos (aquí se ha aplicado Solo a la pista 10, ADR,):



Nota: Al seleccionar All, la opción Solo deja de estar disponible (porque sólo es posible aplicar Solo a una pista a la vez).

5. Pulse PAGE ▼ para pasar a la siguiente página.



Esta página permite especificar los compases que se convertirán. Sólo pueden utilizarse compases enteros, razón por la cual no hay valores Beat o CPT disponibles.

From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o To. ***From*** se refiere al inicio del fragmento, y ***To*** designa el último compás.

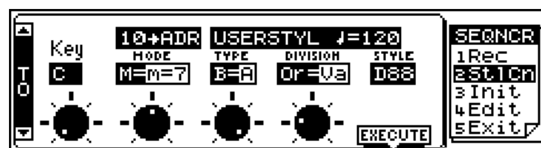
Mark: Si no recuerda los números de compás, ajuste los puntos To y From de la siguiente manera:

Utilice [◄◄REW] para rebobinar hasta un compás previo al supuesto inicio. Pulse [PLAY►/ STOP■] para iniciar la reproducción.

Pulse Part Select [UPPER2] (From) en el primer compás que desee convertir y Part Select [UPPER1] cuando el G-1000 llegue al último compás que debe convertirse. También puede detener la reproducción, utilizar [◄◄REW] y [FF►►] para rebobinar o avanzar hasta los compases deseados, y ajustar los puntos con el secuenciador parado.

Listen: Pulse Part Select [LOWER1] para escuchar el fragmento seleccionado. El pasaje entre los puntos From y To se reproducirá continuamente (bucle). Ésto permite comprobar si las últimas notas del futuro Estilo permiten una transición suave a otros patrones o si suenan naturales al repetir el patrón. Algunas veces puede ser útil cuantizar las últimas notas de un fragmento para evitar incluir notas tocadas algo antes de tiempo (y que forman parte del último tiempo convertido). Consulte los detalles en la página 95.

6. Pulse PAGE ▼ para pasar a la siguiente página.



Aquí puede seleccionar el patrón destino, es decir, si el fragmento seleccionado será un patrón Básico/Original, una Introducción, etc. Aquí no es posible seleccionar la pista. Para ello debe volver a la página previa.

Key: (C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Este parámetro permite indicar al G-1000 el tono de la pista (o pistas). Especificar el tono correcto antes de la conversión es crucial para la utilización a tiempo real del patrón. El sistema de reconocimiento de acordes del Arranger está basado en el hecho de que todos los patrones están en tono de Do.

Así, al tocar un Do (en el modo Arranger Intelligent) o un acorde de Do en el área de reconocimiento de acordes, el Arranger utilizará las notas originales del patrón (sin ninguna transposición a tiempo real). Si el patrón está en F# y olvida especificarlo, al tocar un Do o un acorde de Do en el modo Arranger oirá un F#.

Nota: No es necesario especificar ningún tono para las pistas ADR.

Mode: Permite seleccionar el modo del patrón: Maj (mayor), min (menor) o 7 (séptima). Seleccione el modo del acorde utilizado en el fragmento.

Type: permite seleccionar el tipo de patrón: Bsc (Básico) o Adv (Avanzado). Consulte los detalles en la página 47.

Division: Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar la División del patrón: Or (Original) o Var (Variación), FO (Relleno a Original), FV (Relleno a Variación), In (Introducción), o Ed (final). Si

selecciona una opción indicada con “=”, creará varios patrones a la vez. Ésto se conoce como “clonación”. Consulte tambitén la página 105.

Execute: Después de ajustar los parámetros anteriores, pulse Part Select [UPPER1] para iniciar la conversión. Tal como verá en el campo del extremo derecho, el Estilo de Usuario se guardará temporalmente en la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

Si esta memoria aún no contiene información, el nuevo Estilo utilizará el tipo de compás y el tempo actuales. Si D88 ya contiene información, las nuevas Divisiones tendrán el mismo tipo de compás y tempo que la información de Estilo de la memoria D88.

Nota: No olvide guardar el nuevo Estilo de Usuario en un disquete, en un disco Zip, etc.

11.3 Header Post Edit

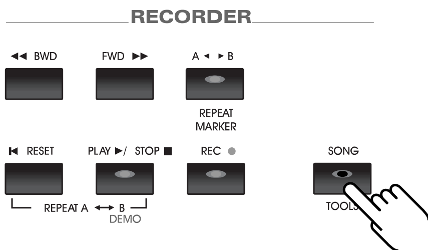
La función Song Header Post Edit permite modificar algunos parámetros de reproducción de la canción que se encuentra actualmente en la memoria RAM de canción del G-1000. Estas modificaciones pueden ser globales o específicas para una pista, y pueden guardarse en disco junto con la información de canción.

De alguna manera, estos ajustes son una “Memoria de Performance” contenida en la canción en si.

Estas modificaciones son información SysEx que *alteran* la información de Song Header (sin substituirla). Y si decimos “SysEx”, estamos diciendo que sólo el G-1000 puede leer esta información. Para otros reproductores SMF, la canción seguirá siendo el SMF original, es decir, ignorarán esta información SysEx añadida (y específica del G-1000).

Aunque algunos parámetros también están disponibles en otras partes, los contenidos en la canción en si tendrán prioridad sobre cualquier parámetro similar que pueda guardar en una Memoria de Performance. En la página 85 hemos explicado que el G-1000 permite ignorar ciertos ajustes de una Memoria de Performance, en cuyo caso algunos de los siguientes ajustes no se utilizarán.

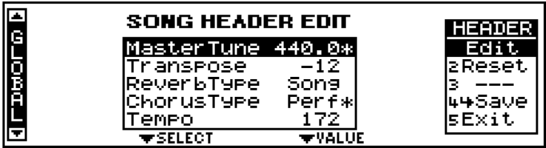
1. Pulse el botón Recorder [SONG TOOLS] (el indicador se ilumina).



La pantalla responde con:



2. Pulse Part Select [LOWER1] para seleccionar el nivel Header Post Edit.



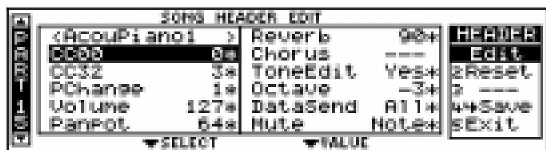
La primera página, llamada Global, permite modificar ajustes que se aplican a todas las 16 partes (o pistas) de la canción.

3. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el parámetro que desea ajustar (Select) y entre el valor deseado para Value con el mando [LOWER/NUMBER]. Los asteriscos (*) indican todos los parámetros cuyos valores difieren de los de la cabecera original.
Los parámetros disponibles son:

Parámetro	Gama	Valor por defecto
Master Tune	415.3~466.2	Ajuste de la canción
Transpose	–12~+12	0
Reverb Type	Song/Perf	Canción
Chorus Type	Song/Perf	Canción
Tempo	♩= 20~250	Ajuste de la canción

- El parámetro *Transpose* no cambia los números de nota de las pistas de percusión (es decir, la pista 10 y cualquier otra pista que utilice un Grupo de Percusión en lugar de un Tone).
- Los parámetros *Reverb Type* y *Chorus Type* permiten decidir si la canción debe utilizar los parámetros de Reverb y Chorus (consulte también “Efectos y ecualizador” en la página 70) de la Memoria de Performance actual o los contenidos en la información de la canción.
- *Tempo* es un parámetro relativo que modifica todos los valores de tempo de la canción (incluyendo los cambios) de la misma manera. Por lo tanto, los cambios de tempo no se pierden. Equivale al modo Auto Tempo (consulte los detalles en la página 56).

4. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar una parte de canción concreta (1~16) cuyos parámetros desee modificar.



Existe una razón por la que hemos utilizado la palabra *Parte* en lugar de *pista*: los siguientes parámetros sólo afectan a la manera en que se reproducen las pistas (sin cambiar para nada la información en si de la pista).

5. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el parámetro que desea editar, y ajuste su valor con el mando [LOWER/NUMBER]. Seleccione siemprela parte de canción deseada antes de editar estos parámetros (observe el nombre en la barra de desplazamiento).

Nota: si un mensaje de cambio de control concreto para el cual el G-1000 dispone de un parámetro no está disponible, la pantalla mostrará "—-".

CC00, CC32: (0~127) Éstos son mensajes de selección de banco. CC00 permite seleccionar otros bancos de Tones o Grupos de Percusión, y CC32 se utiliza para seleccionar el el nivel Tone. Consulte también "Tone Change: Old, G-800 y G-1000" en la página 66.

PChange: (1~128) Éstos son mensajes de cambio de programa que permiten seleccionar otro tone o Grupo de Percusión. Consulte en la página 160 la lista de los Tones y Grupos de Percusión del G-1000.

Volume (07): Mensajes de cambio de control (CC07) que permiten modificar el volumen de parte.

Panpot: Mensajes de cambiko de control (CC10) que permiten ajustar la posición estéreo de la parte seleccionada. Los valores inferiores a "64" desplazan la parte hacia la izqeuirda, y los valores superiores a "65" la desplazan hacia la derecha. "64" representa la posición central.

Reverb: El nivel de envío a la reverberación (CC91) de la parte, es decir, la fuerza con que se procesa la parte por parte del efecto de reverberación.

Chorus: El nivel de envío a Chorus (CC93) de la parte, es decir, la fuerza con que se procesa la parte por parte del efecto Chorus.

Tone Edit: (Yes/No) Permite especificar si la parte en cuestión debe ejecutar o no SysEx y NRPN (CC98 y 99) contenidos en su pista. Si seleciona "No", estos cambios dejarán de afectar a la Parte. [Ajuste por defecto: Yes.]

Octave: (–3~+3) Permite transponer una parte hasta tres octavas más agudas o más graves, lo cual puede ser necesario después de asignar un Tone de flauta a una parte de bajo (consulte "CC00, CC32" y "PChange" más arriba). [Ajuste por defecto: 0.]

Data Send: (All, Int, Mid) Este parámetro permite especiricar dónde debe transmitirse la información de la Parte seleccionada: al puerto MIDI OUT (Mid), al generador de sonidos del G-1000 (Int), o a ambos (All). [Ajuste por defecto: All.]

Mute: Éste es un filtro de información MIDI que permite especificar la información de Parte que ***no*** debe transmitirse al destino especificado en Data Send. Seleccione ***Note*** si la Parte no debe transmitir los mensajes de nota, Pitch Bend, Modulación, Sustain y Aftertouch. Éste es el ajuste que debe seleccionar para las interpretaciones Minus-One. ***All*** significa que la parte no transmitirá ningún mensaje MIDI (es decir, ni tan siquiera los mensajes de selección de banco y de cambio de programa, etc.). Seleccione ***Off*** si la Parte en cuestión debe transmitir toda la información MIDI contenida en la pista a la que está asignada. [Ajuste por defecto: Off.]

Nota: Puede pulsar [F2] (Reset) para cancelar todos los globales y de parte y para seleccionar los valores por defecto (cuando sean aplicables).

6. Pulse [F4] (➥Save) para pasar a la página Disk/Song Save, donde podrá guardar la canción. consulte los detalles en la página 62.

12. Programar Estilos de Usuario

En el G-1000 esposible programar acompañamientos, o *Estilos* tal como los llamamos aquí, propios. Los Estilos que programe no residirán en la ROM, razón por la cual los llamaremos *Estilos de Usuario*, o Estilos creados por un usuario.

12.1 Concepto

Existen tres maneras de crear Estilos nuevos:

- Convertir partes de un Archivo MIDI Estándar a un acompañamiento que tocará el Arranger (consulte la página 99).
- Crear acompañamiento nuevos partiendo de cero (consulte la página 105).
- Editar Estilos existentes, lo cual implica copiarlos en una memoria de Estilo de Usuario y a continuación alterar los ajustes o las notas pertinentes (consulte la página 112).

Esta última opción es mucho más rápida que las dos primeras, ya que sólo implica cambiar las partes que, de alguna manera, no “funcionan” para la canción que desea tocar. Programar Estilos a partir de cero es mucho más rápido de lo que puede imaginar, ya que el G-1000 dispone de varias funciones que permiten reducir el tiempo de programación al mínimo.

Patrones

Los Estilos de Usuario y los Estilos internos son secuencias cortas o *patrones* (normalmente de cuatro, y algunas veces de ocho compases de longitud) que pueden seleccionarse a tiempo real. Ésto es precisamente lo que hemos explicado en el capítulo “Tocar con acompañamiento – Arranger” de la página 47. Si ha trabajado alguna vez con un programador de ritmos (el Roland R-8MkII, por ejemplo), el concepto de patrón le será familiar. Los patrones se programan sólo una vez y a continuación se utilizan en varios puntos de la canción. Es decir, una frase musical muy corta puede recorrer un camino muy largo.

Los acompañamiento basados en patrones están formados normalmente de los siguientes elementos:

- El *aire* básico, es decir, el ritmo que constituye la espina dorsal de la canción
- Varias alternativas a este aire básico que hacen que el acompañamiento sea más interesante y que sugieren algún tipo de “evolución” o “variación”
- Rellenos para anunciar el principio de partes nuevas
- El principio y el final de la canción

Como normal general, programar entre cuatro y ocho patrones de percusión para una canción de tres minutos de duración es suficiente. Simplemente debe utilizarlos en el orden correcto para adecuarlos a la canción, y ya estará preparado para tocar. En realidad, lo que se conoce como “canción” en una unidad de ritmo se conoce como Arranger en el G-1000. Las canciones de una unidad de ritmo deben programarse de antemano, mientras que los paptrones de los Estilos Musicales pueden seleccionarse al momento pulsando los botones del Arranger.

El G-1000 permite programar 36 patrones diferentes por Estilo, algunos de los cuales pueden seleccionarse directamente con botones ([TYPE], [DIVISION], etc.), mientras que otros se seleccionan según los acordes tocados en el área de reconocimiento de acordes del teclado (mayor, menor, séptima).

Pistas

Al contrario que en una unidad de ritmo, un Estilo no sólo contiene la parte de percusión (batería y percusión), sino que también incluye un acompañamiento melódico formado por dos o tres partes musicales, como un piano, una guitarra, un bajo y cuerdas. Ésta es la razón por la que las divisiones del G-1000 funcionan con pistas – ocho para ser precisos:

1 ADR: Percusión de acompañamiento. La línea de batería y de percusión de un acompañamiento.

2 ABS: Bajo de acompañamiento. La línea de bajo de un acompañamiento.

3 ACC1~8 ACC6: Acompañamientos 1~6. Partes melódicas (acordes, riffs, etc.).

La asignación de partes a pistas está fijada. No es posible asignar la parte ADR a la pista 6, por ejemplo.

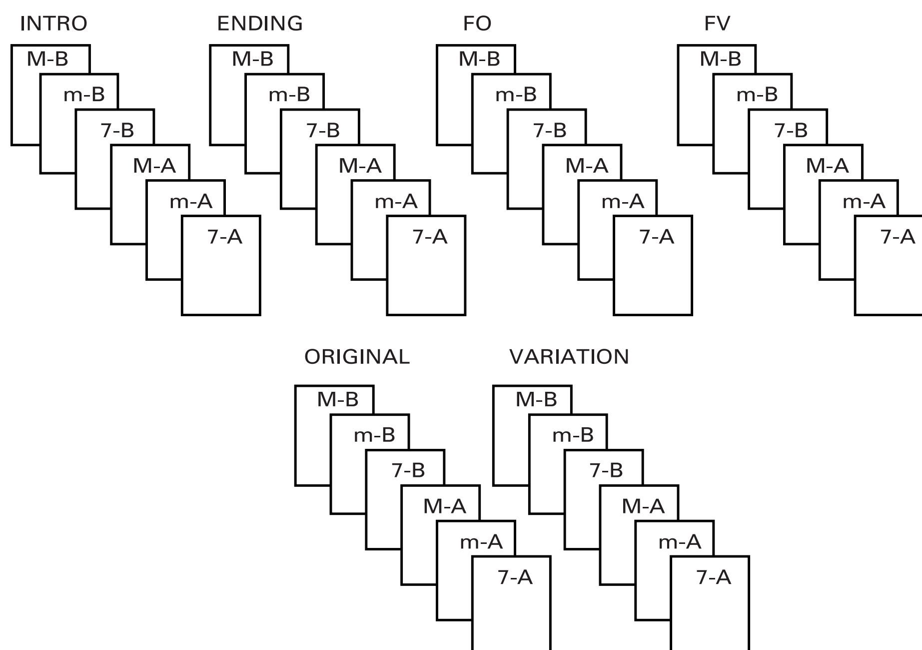
La razón por la que la parte ADR está asignada a la pista 1 y la parte ABS a la pista 2 es que la mayoría de programadores y artistas empiezan grabando la sección rítmica de una canción.

No obstante, existen algunas excepciones a esta norma, por lo que puede empezar por cualquier otra parte si con ello se facilita la programación del Estilo.

Nota: Aunque existen seis partes ACC, la mayoría de los Estilos sólo contienen dos o tres líneas de acompañamiento melódico. En muchos casos, menos signfica más, es decir, no programe seis acompañamiento melódicos por el simple hecho de que el G-1000 permite esta posibilidad; demasiadas líneas de acompañamiento tienden a desdibujar los arreglos. Si escucha con atención un disco de música pop, descubrirá (quizás con gran sorpresa) que no es el número de instrumentos utilizados lo que hace que una canción suene “grande”, sino el hecho de colocar la notas adecuadas en los momentos correctos.

Divisones de bucle vs divisiones de disparo

Existen dos tipos de patrones en el G-1000: la divisiones de bucle y las divisiones de disparo.



Divisiones de bucle: Las divisiones de bucle son acompañamientos que se repiten mientras no selecciona otra división o pulsa [START/STOP] para detener la reproducción del Arranger. El G-1000 ofrece cuatro divisiones de bucle con tres variaciones para cada una de ellas. A partir de ahora llamaremos ***modos*** a las variaciones:

División	Modo	Explicación
Básico/Original	Mayor Menor Séptima	Tal como su nombre implica, éste es el acompañamiento más simple.
Básico/Variación	Mayor Menor Séptima	Básico/Variación es una alternativa al acompañamiento Básico.
Avanzado/Original	Mayor Menor Séptima	Una alternativa al nivel Básico. Normalmente contiene más instrumentos, pero también puede ser otro tipo de acompañamiento.
Avanzado/Variación	Mayor Menor Séptima	Variación del acompañamiento Avanzado/Original.

Las divisiones de bucle no seleccionan otras divisiones al terminar, sino que siguen sonando hasta que selecciona otra división manualmente (o con un pedal FC-7 opcional).

Divisiones de disparo: Las divisiones de disparo son acompañamientos que sólo se reproducen una vez y que a continuación seleccionan una división de bucle o detienen el Arranger.

División	Modos	Explicación
Introducción (Básico o Avanzado)	Mayor Menor Séptima	Selecciona la división Original del nivel seleccionado (Básico o Avanzado).
Final (Básico o Avanzado)	Mayor Menor Séptima	Coda. al terminar el final, el Arranger deja de sonar.
Relleno a Original	Mayor Menor Séptima	Transición musical que selecciona la división original del nivel activo actualmente.
Relleno a Variación	Mayor Menor Séptima	Transición musical que selecciona la división de variación del nivel activo actualmente.

El tipo de división (de bucle o de disparo) afecta a la manera en que se reproducirán las pistas respectivas. El Arranger insertará el número necesario de silencios para cualquier pista de disparo que sea más corta que la pista más larga.

Cualquier pista de un patrón de bucle más corta que la pista más larga, no obstante, se repetirá hasta terminar la pista más larga. Es decir, una frase repetitiva de una división de bucle sólo debe grabarse una vez, ya que se repetirá automáticamente hasta terminar la pista más larga, después de lo cual se repetirá toda la división (incluyendo los “subbucles”). Por ejemplo, si la parte ADR tiene una longitud de sólo cuatro compases y la línea ABS es de ocho compases, la parte ADR se repetirá una vez mientras el Arranger toque los compases 5~8 de la línea de bajo.

12.2 Grabar Estilos de Usuario a partir de cero

Nota: Las siguientes secciones también contienen comentarios sobre lo que hacemos y las posibles opciones. Si todo lo que desea hacer es programar un Estilo, simplemente lea todo lo que aparece en negrita. Puede volver a las explicaciones relacionadas siempre que haya algo que no entienda.

Comentario importante

La grabación y edición de Estilos de Usuario se realiza en la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88). Siempre que salga del modo User Style después de grabar o editar un Estilo (pulsando [F5] Exit), la pantalla le advertirá de que debe guardar el Estilo en disco. Si aún no lo ha hecho, hágalo.



Pulse Part Select [UPPER1] para guardar el Estilo en disco (consulte los detalles en la página 110), o Part Select [M.DRUMS] si cree que no es necesario.

Seleccionar el modo User Style

1. En la página Master, en el modo Arranger, pulse [F4] (UsrSt) para activar el modo User Style.

Eliminar el Estilo de la memoria D88

Lo primero que debemos hacer es eliminar toda la información de la memoria RAM de Estilos del G-1000. Esta memoria también se utiliza al seleccionar un Estilo interno, Custom, o Link. Es decir, esta memoria no estará vacía al seleccionar el modo User Style. Por otro lado, este sistema de "compartición de la RAM" también permite preparar el Estilo deseado en unos momentos: todo lo que debe hacer es seleccionarlo desde el modo Arranger, y a continuación activar el modo User Style.

Para grabar un nuevo Estilo de Usuario, no obstante, es necesario eliminar en primer lugar toda la información de la memoria D88:

2. Pulse [F4] (Utility).

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2] (Dlete).

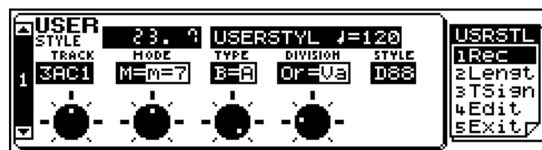


4. Pulse Part Select [UPPER1] bajo la pantalla para eliminar el Estilo que se encuentre actualmente en la memoria D88.

Preparaciones

5. Pulse [F1] (Rec) si no está seleccionada la opción de menú 1Rec.

6. Pulse [PAGE] ▲▼ para seleccionar la primera página User Style\Rec.



Nota: Llamaremos a esta página "la primera página User Style\Rec" ya que, según la función activada, el mensajes de la parte izquierda puede ser User Style, Play, Record Erase, o Record Merge. La función de menú seleccionada, por otro lado, es siempre Rec.

El mensaje de la parte izquierda es actualmente User Style, lo que significa que el G-1000 está esperando que inicie la reproducción o la grabación.

Seleccionar la pista, el Modo, el Tipo y la División

Para facilitar las cosas, empezaremos con la percusión del patrón Básico/Original.

7. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar 1ADR (primera pista, percusión de acompañamiento).
Ahora seleccione un patrón. Empiece por la división Básico/Original division.

8. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar Or para el parámetro Division.

Trabajar con clones

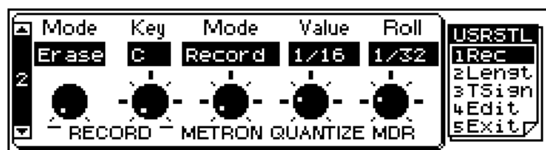
En esta página puede activar tres funciones de clonación que permiten grabar una parte y copiarla en hasta tres divisiones y tres modos. El símbolo "=" significa que se grabará más de un patrón.

9. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el o los modos, y el mando [BASS/BANK] para seleccionar el o los tipos.
Aquí utilizaremos los ajustes de la pantalla de la figura, que significan "grabar el patrón Básico//Original/Mayor y copiarlo en todas las divisiones de bucle". Así, al programar un patrón obtendremos 3 (M, m, 7) x 2 (Bsc, Adv) x 2 (Or, Va) = 12 patrones de percusión idénticos.

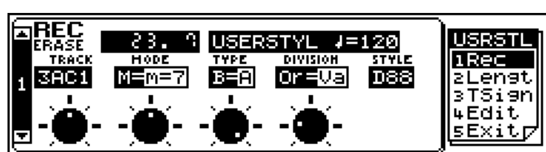
Nota: También es posible clonar cinco partes para las divisiones de disparo, ya que no existe ningún nivel Original/Variación para Intro, Ending, To Original o To Variation: sólo los niveles Básico y Avanzado (consulte la figura de la página 104).

Modo Record

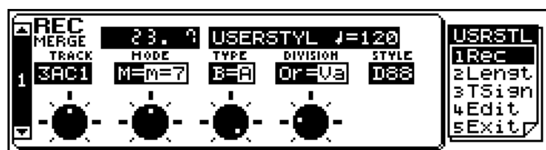
10. Pulse [PAGE] ▼ para seleccionar la segunda página User Style Rec:



El primer parámetro (Mode) permite seleccionar el modo Record. Según el modo que seleccione aquí, la primera página User Style\Rec tendrá el siguiente aspecto ...



... o éste ...



… al pulsar el botón [REC●] del Grabador.

Record Erase: Todo lo que grabe substituirá la información de la pista seleccionada. Este modo se selecciona automáticamente al activar la función Record para una pista que aún no contenga información. Si selecciona una pista que ya contiene información, el mensaje de la parte izquierda será Record Merge.

Record Merge: La música o información que grabe se añadirá a la información ya existente en la pista seleccionada.

11. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar Erase o Merge.

Especificar el tono

Si desea utilizar el acompañamiento de una manera musical (consulte “Comentarios” en la página 111), deberá indicar al G-1000 el tono en el que graba. Así, todo lo que toque se transpondrá de manera automática a C durante la reproducción del Arranger. De esta manera, al tocar un acorde de Do (mayor, menor o séptima) en el área de reconocimiento de acordes del teclado, oirá un acorde de Do y no un acorde de Re.

El G-1000 permite tocar en el tono original (o preferido) de la canción, pero es necesario ajustar el parámetro Key al valor correcto antes de empezar a grabar.

12. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para definir Key. Si desea tocar en Fa#, ajuste este valor a Fa#; para tocar en el tono de La debe ajustar este valor a La, etc.
Nota: No es necesario ajustar el tono para la parte ADR, ya que esta parte no se transpone nunca.

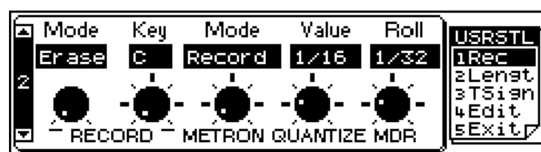
Cuantizar

Quantize es una función que corrige los problemas de temporización menores. Consulte los detalles en “Quantize Value” de la página 88.

Quantize desplaza las notas cuya temporización no es exacta hasta la unidad “correcta” más próxima.

Seleccione siempre un valor de resolución que sea lo suficientemente preciso como para aceptar todos los valores de nota que haya tocado, pero no más preciso que la nota más corta. Si las notas más cortas del acompañamiento son tresillos de semicorchea, ajuste Quantize a 1/16t.

Para ajustar la función Quantize, siga los pasos que se detallan a continuación:



13. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para especificar Quantize Value.
El valor predefinido, 1/16, es adecuado para la mayoría de los casos. Si no desea cuantizar la música mientras graba, ajuste este parámetro a Off.

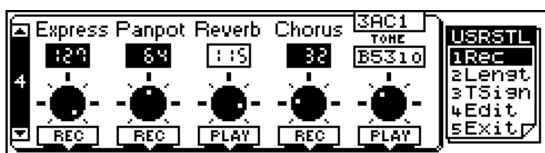
Consejo: Off es aquí una buena opción, ya que también es posible cuantizar una parte después de grabarla (consulte la página 130). Si cuantiza todas las partes, el Estilo de Usuario sonará demasiado perfecto. Recuerde que la música también está formada por pequeñas imperfecciones, una de las cuales es una temporización algo “libre”.

Aquí pasaremos por alto la página User Style\Rec\3, que permite enmudecer partes que ya se han grabado, lo cual no es el caso en este momento. Consulte “Enmudecer partes al grabar otras (Status)” en la página 111, donde encontrará la información detallada para enmudecer partes en el modo User Style.

14. Pulse [PAGE] ▼ dos veces.

Selección del Tone

Otro aspecto importante es la selección del Tone, ya que las direcciones (Grupo, Banco, Número, Variació) de los Tones y del Grupo de Percusión seleccionados se graban al principio de cada división.



Aquí programaremos la percusión utilizando la parte ADR. La parte ADR funciona de la misma manera que la parte MDR, por lo que ahora deberemos seleccionar un *Grupo de Percusión* en lugar de un Tone.

Existen dos maneras de seleccionar Grupos de Percusión (y Tones):

- Utilice los botones de la sección TONE/PERFORMANCE para seleccionar un Grupo de Percusión para la parte ADR.

  O bien:
- Utilice el mando [UPPER/VARIATION] de esta página de pantalla para seleccionar un Grupo de Percusión (o Tone).

Es aconsejable tocar algunas notas en el teclado para comprobar si los sonidos del Grupo de Percusión seleccionado son adecuados para el acompañamiento que va a grabar. Pruebe otros Grupos de Percusión hasta que encuentre el “correcto”.

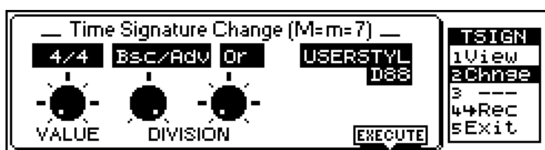
Nota: Por ahora ignore los ajustes Expression, Panpot, Reverb y Chorus. Volveremos a ellos más adelante (consulte la página 116).

Tipo de compás

Antes de empezar a grabar debe especificar el tipo de compás del acompañamiento. Seleccione 4/4 para patrones de 8 ó 16 tiempos, 3/4 para valses, 2/4 para polkas y 6/8 (o 4/4) para marchas. Tenga en cuenta que también es posible seleccionar otros tipos de compás, como 5/4, 7/4, etc.

15. Pulse [F3] (TSign).

16. Pulse [F2] (Change).



Tal como puede ver en la ventana de la izquierda, 4/4 ya está seleccionado, por lo que no hay necesidad de cambiarlos. Para especificar otro tipo de compás, utilice el mando [DRUMS/PART].

17. Si la división deseada (Básico) no está seleccionada, utilice los mandos [BASS/BANK] y [ACCOMP/GROUP] para seleccionarla.
Aquí clonaremos 11 patrones al grabar, por lo que aquí puede seleccionar Bsc/Adv y Or/Va para especificar el tipo de compás para las cuatro divisiones de bucle. Pero Bsc y Or también sirven, ya que el material grabado se copiará de todas maneras.

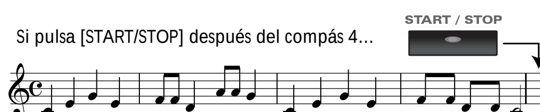
La entrada USERSTYL indica que el Estilo de Usuario reside en la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88). Esta memoria se comparte entre todos los Estilos de Usuario, por lo que no debe olvidar guardar el Estilo de Usuario en disco. Como normal general, debería realizar copias a intervalos regulares (consulte “Guardar el Estilo en disco” en la página 110).
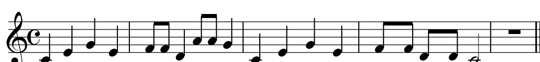
18. Confirme el (nuevo) tipo de compás pulsando Part Select [UPPER1] (Execute).
Nota: Si no desea especificar la longitud del patrón que va a grabar, puede pulsar [F4] en este punto para volver a la primera página User StyleRec. Pero por ahora haremos las cosas paso a paso.

Length: especificar la longitud del patrón

Los Estilos de Usuario son patrones, es decir, frases musicales cortas, algunas de las cuales se repetirán de manera continua durante la reproducción del Arranger. Cada patrón debe tener, por lo tanto, una longitud determinada. Una introducción de 5 compases, por ejemplo, no es adecuada para una canción con sólo cuatro compases introductorios. Si ajusta la longitud ahora evitará muchas confusiones al empezar a grabar.

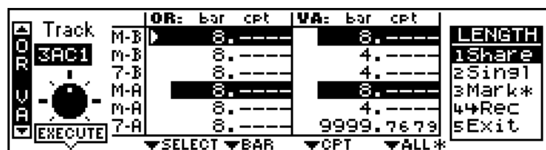
La razón por la que aconsejamos definir la longitud ahora en lugar de cortar el patrón a medida después de grabarlo (utilizando la misma función Length) es que el Arranger tiende a añadir compases en blanco al final de cada pista, normalmente debido al hecho que se detiene la grabación algo tarde (es decir, después del último compás tocado). En este caso, el Arranger añade un compás en blanco, con lo que realmente se “graban” cinco compases en lugar de 4:





Además, en el modo User Style Record todos los patrones son de *bucle*, con lo que el G-1000 los reproduce hasta pulsar el botón [START/STOP]. Un número equivocado de compases (5 en lugar de 4, por ejemplo) será un problema, por lo que es importante tomarse todo el tiempo necesario ahora para definir la longitud del patrón antes de empezar a grabar.

19. Pulse [F2] (Lengt). Para seleccionar una página Length desde otra página, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [F2]. La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Es perfectamente posible especificar un valor de longitud (y un tipo de compás) diferente para cada pista y división. No obstante, recuerde que las pistas Básica y Avanzada (Original y Variación) se repiten en bucle al utilizarlas en la "vida real", con lo que una frase de 64 CPT se repetirá mientras otra pista de la división actual contenga información.

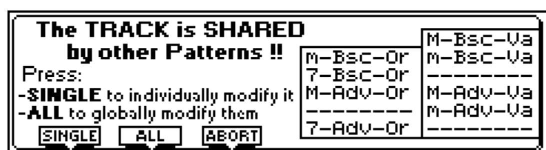
Nota: En el modo User Style, incluso los patrones de disparo se repiten en bucle. No obstante, ésto no es así durante la reproducción del Arranger (es decir, al utilizar los Estilos en la "vida real").

20. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página Length correspondiente a la división cuya longitud desea ajustar.
La segunda página Length contiene los valores Length de las introducciones y los finales. La tercera página Length contiene los parámetros Length de los rellenos.

Las otras opciones de esta página son [F1] (Share) y [F2] (Singl). La primera permite seleccionar todos los patrones compartidos, es decir, los patrones que se han clonado o que se clonarán durante la grabación utilizando las opciones M=m=7, B=A, etc. (consulte la página 105). Single, por su parte, permite tratar todas las divisiones como si fueran patrones independientes – y seleccionar sólo aquéllas cuya longitud desee cambiar después de grabarlas.

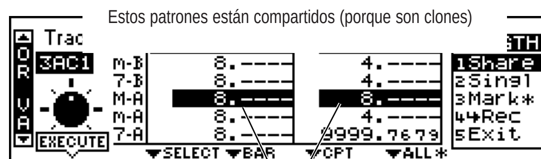
Funciones de clonación y edición, y posibles advertencias (Shared)

Al volver a grabar o al editar un único patrón de un grupo de clones, puede aparecer la siguiente advertencia:



Ésta indica que va a hacer algo que romperá la uniformidad de los patrones que había definido como idénticos (clonándolos).

Tenga en cuenta que esta página sólo aparece si, después de clonar varios patrones, decide volver a grabar o editar sólo el patrón M/Bsc/Or (o Or-M-Bsc), por ejemplo. El G-1000 "sabe" las pistas que son clones, por lo que le advertirá de que va a grabar o editar una versión sin copiarla en los patrones "compartidos. Como referencia, los nombres de los patrones compartidos aparecen en dos ventanas (una para los patrones de Original y una para los patrones de Variación):



Ello le permitirá decidir si va a modificar el patrón seleccionado sin cambiar los clones, o si aplicará los cambios a todos los clones (o patrones compartidos).

- Pulse Part Select [M.DRUMS] (Single) para editar el patrón seleccionado sin cambiar los clones.
- Pulse Part Select [M.BASS] (All) si los clones (o patrones compartidos) deben cambiar según las modificaciones realizadas en el patrón que va a grabar de nuevo o editar.
- Pulse Part Select [LOWER1] (Abort) para salir de esta página sin cambiar nada.

Volvamos a nuestro acompañamiento.

21. Empiece seleccionando la Pista cuya longitud desee ajustar (utilizando [DRUMS/PART]).
Si gira el mando totalmente en sentido horario seleccionará la opción ALL. Seleccione ALL para ajustar la longitud de todas las pistas (1~8).

22. Utilice [UPPER/VARIATION] (All) para seleccionar todas las divisiones del Estilo.
Nota: Seleccionar All utilizando [UPPER/VARIATION] significa que puede especificar la longitud de todas las divisiones que aparecen en esta página.

Para especificar la longitud de un único patrón, desplace el cursor de selección hasta este patrón utilizando el mando [ACCOMP/GROUP]. Para especificar la longitud de varios patrones a la vez, selecciónelos utilizando [ACCOMP/GROUP] y pulse [F3] (Mark) para cada patrón cuya longitud desee ajustar. Los patrones seleccionados aparecerán indicados con un asterisco (*).

23. Utilice el mando [BASS/BANK] (Bar) para especificar el número de compases. Nuestro patrón debe tener una longitud de 4 compases, por lo que aquí debe entrar el valor "4".
Nota: También puede especificar un valor CPT utilizando [LOWER/NUMBER]. Este valor CPT (♩ = 120CPT) se añadirá a la longitud ajustada en Bar. Aunque son posibles, los valores de longitud como 4 (compases): 96 (CPT) no son probablemente las que vaya a utilizar cada día.

24. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Execute) para confirmar la longitud especificada.
Ahora aparecerá la siguiente pantalla:



A continuación aparecerá el mensaje OK Function Complete para indicar que los valores de longitud se han ajustado con éxito.

El nombre de la pista 1adr aparece ahora en mayúsculas (1ADR) porque esta pista contiene información (es decir, el ajuste de longitud, o, de manera más específica, el número equivalente de silencios).

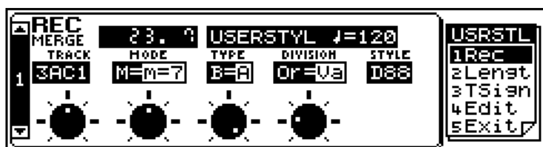
25. Pulse [F4] para volver a la primera página User StyleRec, si así lo desea.
Ésto no es realmente necesario, ya que es posible empezar a grabar en cualquier página User Style.

Tempo

26. El tempo (actualmente ajustado a ♩=120) es probablemente algo rápido para la grabación. Si lo desea, puede cambiarlo utilizando el dial [TEMPO].
El valor de tempo que defina aquí se grabará y se considerará como el tempo predefinido. Es posible cambiar el tempo predefinido desde cualquier punto del modo User Style, por lo que puede empezar seleccionando un tempo que permita grabar la música de la manera deseada. Una vez haya programado todas las pistas y divisiones, grabe el valor de tempo deseado.

Grabar

27. Vuelva a la primera página User Style\Rec y pulse el botón Recorder [REC●] (el indicador se ilumina).
Tenga en cuenta que, al volver a la primera página User Style\Rec, el mensaje de la parte izquierda tiene el siguiente aspecto (debido a que la pista ya contiene información, que es el valor de longitud):



28. Pulse el botón [START/STOP] (sección Arranger) o el botón [PLAY►/STOP■] (sección del Grabador).
El metrónomo toca una claqueta de un compás (4 tiempos si ha seleccionado un compás de 4/4), y la grabación se inicia en el siguiente tiempo fuerte.

Nota: También es posible iniciar la grabación utilizando el conmutador de pedal opcional conectado al jack FOOTSWITCH. Consulte “Start/Stop” en la página 43, donde encontrará los detalles para seleccionar la función Start/Stop del Arranger.

Puede empezar tocando sólo la parte de bombo. Si ha especificado la longitud de pista (consulte más arriba) antes de grabar, el Arranger vuelve al principio del patrón después de cuatro compases. La segunda vez puede añadir la caja, la tercera vez el charles, y así sucesivamente. – Pero también puede tocar toda la parte de percusión a la vez, evidentemente.

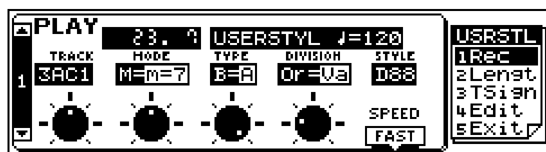
Al grabar otra parte (ABS~AC6), haga todo lo que haría durante una interpretación en vivo. No tenga miedo de añadir modulación y pitch bend y de utilizar el pedal sustain conectado al jack SUSTAIN FOOTSWITCH.

Nota: Es posible que se observe un pequeño retardo antes de que el Arranger vuelva alprincipio del patrón. Este retardo es debido al hecho de que la información grabada se “está procesando”. No obstante, durante la reproducción el bucle será perfecto.

29. Pulse [START/STOP] de nuevo para detener la grabación.
Consejo: Si los ajustes Mode, Type y Division seleccionados para la grabación no incluyen todos los patrones que desea clonar, defina los parámetros Mode, Type y Division a los valores deseados para incluir las líneas de percusión que falten. A continuación pulse [REC●] y [START/STOP] o Recorder [PLAY►/STOP■] para iniciar la grabación. Detenga la grabación después del primer o del segundo tiempo (espere a que haya terminado la claqueta antes de empezar a contar). Tenga en cuenta que esta función sólo *añade* clones. Con ella no es posible borrar patrones existentes.

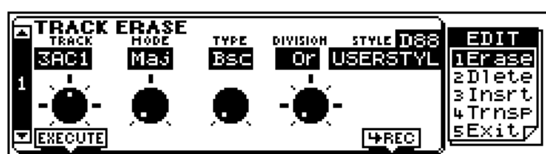
Reproducir, y después, ¿conservar o volver a grabar?

1. Pulse el botón [START/STOP] o el botón Recorder [PLAY►/ STOP■] de nuevo para escuchar la interpretación. La primera página User Style\Rec tenddrá el siguiente aspecto (si está seleccionada):



Si está satisfecho con la parte de percusión, continúe con “Guardar el Estilo en disco”. En caso contrario, vuelva a grabarla.

2. Pulse [F4] (Edit) y a continuación [F1] (Erase).



Aquí utilizaremos Track Erase para borrar toda la información, ya que de esta manera los ajustes Length no cambian. consulte “Track Erase ([F1])” en la página 90, donde encontrará los detalles acerca de esta función. La pista 1ADR ya está seleccionada, igual que el patrón utilizado para clonar otras pistas.

3. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Execute) para borrar el patrón.

4. Pulse Part Select [UPPER1] para volver a la primera página User Style\Rec.

5. Continúe con el paso (28).

Guardar el Estilo en disco

Si programa sus propios Estilos de una manera seria, acostúmbrese a guardarlos con frecuencia. Al fin y al cabo, si alguien decidiera apagar el G-1000 ahora, perdería todo lo programado hasta este momento.

Este disco también puede servir como copia de seguridad por si borra o cambia algo que en realidad deseaba conservar.

Asignar un nombre a los Estilos de Usuario

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F3] (Name).



Antes de guardar un Estilo en disco debe asignarle un nombre. Seleccione un nombre que diga algo acerca de la naturaleza del Estilo. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar la posición de carácter, y el mando [BASS/BANK] para asignar un carácter a la posición seleccionada.

Nota: También puede utilizar los botones del grupo TONE/PERFORMANCE para entrar nombres. Consulte los detalles en la página 26.

guardar el Estilo

2. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Save User Style:



El nombre ya está especificado, por lo que no hay necesidad de volverlo a hacer en esta página. Pero puede hacerlo. Consulte los detalles más arriba.

3. Inserte un disquete o Zip (o disco magnetoóptico, etc.) en la unidad de discos deseada y (si es necesario) pulse Part Select [M.BASS] (Device) para pasar a la página Device. Consulte en la página 141 la manera de seleccionar otra unidad de discos (aquí llamada *Device*).

4. Pulse Part Select [M.BASS] (Execute) para guardar el Estilo en disco.
Recuerde que el G-1000 es multitarea, por lo que puede salir de esta página a partir del momento en que el G-1000 empiece a guardar el Estilo en disco:

5. Pulse Part Select [LOWER1] (➥UsrStl) para volver al modo User Style.

6. Pulse [SHIFT]+[F1] para volver a la primera página User Style\Rec.

Programar otras partes y divisiones

Ahora puede grabar la segunda parte – probablemente el bajo. Si desea volver a realizar la visita guiada, vuelva a la página 105. No olvide ajustar el tono para la parte de bajo (consulte la página 106).

Es probable que ya sepa cómo grabar otras partes (ACC1~ACC6), por lo que aquí no lo explicaremos en detalle (consulte “Grabar Estilos de Usuario a partir de cero” en la página 105).

Una vez haya terminado la primera división podrá grabar otras divisiones. Utilice la función de clonación (consulte la página 105) para grabar varios patrones a la vez.

No olvide grabar los rellenos y el o los finales para completar el Estilo de Usuario.

Nota: La parte ABS es monofónica. En ella no será posible programar patrones de dos notas.

Enmudecer partes mientras graba otras (Status)

Después de programar algunas pistas es posible que algunas de ellas tiendan a confundirle. Tocar una parte de órgano mientras escucha una parte muy sincopada que ha grabado previamente puede ser difícil. Por esta razón, el G-1000 permite estas partes que no desea oír durante la grabación.

Nota: La función Status sólo se aplica al modo User Style. En el modo de reproducción del Arranger normal se reproducirán todas las pistas. Es decir, ésta es una función de ayuda. Para enmudecer una parte en el modo Arranger, consulte la página 68.

Para enmudecer pistas en el modo User Style, siga los pasos que se indican a continuación:

1. En la página User Style\Rec, pulse [PAGE] ▼ hasta que aparezca la siguiente página de pantalla:



2. Seleccione el grupo pista / parte (1~4, 5~8) que desee enmudecer utilizando el mando [UPPER/VARIATION].

3. Utilice los botones Part Select para ajustar a On u Off (enmudecida) el Status de las partes del Arranger a las que actualmente pueda acceder.

Comentarios

Trabajar desde arriba hacia abajo – trucos de programación

Si escucha con atención los Estilos ya programados, observará que la mayoría de las divisiones son muy similares entre si y que el elemento de “evolución” entre los niveles Original / Variación y Básico / Avanzado está basado normalmente en la inclusión de instrumentos a partes que, en su base, son iguales. La división Avanzada/Original puede, por ejemplo, añadir una guitarra eléctrica a las líneas de batería, bajo y órgano del nivel Básico, pero estas líneas de batería, bajo y órgano del nivel Avanzado son normalmente iguales a las del nivel Básico.

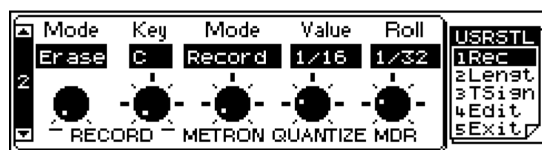
Es decir, empiece grabando el acompañamiento más complejo y clone todas las demás divisiones de bucle (consulte la página 105). Si ha continuación pasa al nivel Avanzado/Original y elimina las campanas y los silbatos (consulte la página 92), esta división ya será más simple que la anterior.

El siguiente paso sería seleccionar el patrón Básico / Original y borrar tanto las campanas y los silbatos como la guitarra distorsionada.

Metrónomo

En el modo User Style, el metrónomo suena durante la grabación. Si también desea oír el metrónomo mientras escucha lo que acaba de grabar, seleccione otro modo del metrónomo. Para ello, siga los pasos que se detallan a continuación:

1. En la primera página User StyleRec, pulse [PAGE] ▼.



2. Utilice el mando [BASS/BANK] para ajustar el parámetro Mode a uno de los siguientes valores:
Record: el metrónomo sólo sonará durante la grabación del Estilo de Usuario.

Play: el metrónomo sólo sonará durante la reproducción del Estilo de Usuario en el modo User Style.

Rec&Ply: el metrónomo sonará durante la grabación y druante la reproducción.

Always: el metrónomo sonará incluso mientras no se esté reproduciendo el Estilo de Usuario.

Pistas vacías

Después de grabar algunas partes de acompañamiento, es posible que no recuerde las pistas que ya contienen información. Existe una manera muy sencilla de saberlo: para las pistas que ya contengan información, el nombre de parte correspondiente aparecerá en mayúsculas (por ejemplo, ADR). Para las pistas que no contengan información, el nombre de parte correspondiente aparecerá en minúsculas (por ejemplo, adr).

Además, si una pista ya contiene información, la función User Style cambiará a Record Merge (consulte

la página 109) siempre que pulse el botón [REC●] del Grabador.

Reproducción en el modo Arranger

Tal como ya se ha explicado en la página 103, El Arranger del G-1000 es muy similar a una unidad de ritmo, excepto por el hecho de que no es necesario programar la secuencia de patrones de antemano. Simplemente debe seleccionar la división necesaria mientras toca y enviar al Arranger los acordes correctos para que todas las líneas programadas suenen en el tono correcto. Para resumir: puede utilizar los Estilos propios de la misma manera que utiliza los Estilos internos.

Nota: Si, durante la reproducción en el modo Arranger (es decir, en el modo normal del G-1000), el Arranger se detiene de manera inesperada, pruebe con modos de acordes diferentes. Es posible que sólo haya programado la división de acordes mayores, con lo que el Arranger selecciona un patrón vacío al tocar un acorde menor o de séptima. Recuerde que siempre debe ajustar el parámetro Mode a M=m=7 hasta que esté totalmente familiarizado con las posibilidades que ofrece el Arranger del G-1000. De esta manera, estos patrones sonarán similares, pero como mínimo estará seguro de que el Arranger no dejará de sonar al tocar un acorde menor o de séptima.

12.3 Copiar Estilos existentes

Otra manera de programar Estilos de Usuario es utilizando partes de Estilos internos de la ROM o partes de Estilos de Usuario en disco (disquete, Zip, etc.). El G-1000 permite:

- Copiar Estilos enteros en la memoria RAM de Estilos (D88)
- Copiar la división seleccionada de una o todas las pistas
- Copiar sólo unas notas de una parte existente
- Copiar pistas o notas entre divisiones
- Crear Estilos nuevos utilizando pistas de diferentes Estilos ya existentes (la percusión del Estilo B34, el bajo del Estilo A63, etc.)

Nota: No es posible copiar una pista ADR (percusión) en otra pista (ABS~ACC6). De la misma manera, la parte de bajo (ABS) sólo puede copiarse en una pista ABS. Por lo que se refiere a las pistas ACC, es posible copiarlas a cualquier pista ACC que desee.

Nota: Si la memoria RAM de Estilos ya contiene información nueva, guárdela en disco antes de copiar. El G-1000 no dispone de ninguna función Deshacer. Guardar un Estilo en disco antes de copiar permitirá cargar la versión previa en caso de que algo vaya mal. Consulte “Guardar el Estilo en disco” en la página 110.

Copiar Estilos enteros utilizando Load (todas las pistas)

1. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

2. Pulse [F5] (Disk) para seleccionar el modo Disk.

3. Si la opción 1 Load no está seleccionada, pulse [F1] (Load) para seleccionarla.
El mensaje de la barra de desplazamiento (parte izquierda) debe ser USR STL. Si no es así ...

4. … pulse [PAGE] ▲▼ hasta que la barra de desplazamiento visualice USR STL.



5. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar Int para el parámetro Source.
Int permite seleccionar cualquier Estilo Musical interno (A11~C28). Si desea copiar un Estilo de un disco, ajuste Source a FDD, ID5, etc.

La ventana de información del Estilo Musical muestra una lista de los Estilos de la memoria interna (Int) o del disco.

Nota: Si el disco deseado está insertado pero no está disponible, pulse Part Select [M.DRUMS] (Device) para montar la unidad de discos en cuestión. Consulte “Device” en la página 141.

6. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para pasar por la lista de Estilos disponibles. Se cargará el Estilo seleccionado (blanco sobre azul).

7. Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para cargar el Estilo.

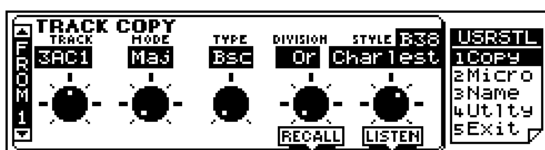
8. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.

9. Pulse [F4] (UsrStl) para volver al modo User Style.
Nota: Este proceso no es realmente necesario, ya que seleccionar un Estilo en el Arranger del G-1000 tiene exactamente el mismo efecto que esta función. Aquí, no obstante, sabe exactamente los que está haciendo.

Copiar pistas individuales de un Estilo

Mientras que la función previa permite copiar Estilos enteros, la función Track Copy permite copiar pistas, modos, tipos y divisiones individuales.

1. En la primera página User Style\Rec, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F1] (Copy).



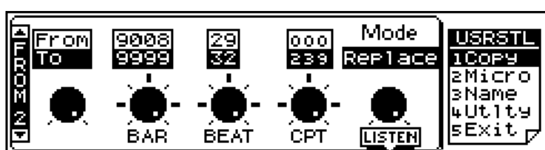
2. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la pista que desee copiar.

3. Utilice los mandos [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], y [LOWER/NUMBER] para seleccionar Mode (Maj, Min, 7th), Type (Bsc, Adv), y Division (Or, Va, Fo, Fv, In, Ed).

4. A continuación seleccione el Estilo (bancos internos A~D, o en cualquier unidad de discos actualmente montada) con la o las pistas que se copiarán utilizando el mando [UPPER/VARIATION].
Nota: También puede utilizar los botones Music Style así como la función Disk List (consulte la página 24) para seleccionar el Estilo que se copiará. Si utiliza el mando, deberá pulsar Part Select [UPPER2] bajo la pantalla para transferir de manera temporal la información seleccionada a la memoria RAM de Estilos del G-1000 y así poder escucharla.

5. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Listen) para escuchar el fragmento que va a copiar.
Nota: La escucha no es posible si selecciona All para una de las entradas anteriores, o si el Estilo seleccionado aún no se ha recuperado (consulte más arriba).

6. Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página From 2:



From

Empiece especificando la posición del primer evento (o nota) de la pista origen que se copiará.

7. Active el nivel From utilizando el mando [DRUMS/PART].
La palabra From y los valores relacionados (línea superior) deben aparecer en blanco sobre azul.

8. Utilice los mandos [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], y [LOWER/NUMBER] para ajustar respectivamente Bar, Beat y CPT.
Por defecto, los parámetros From están ajustados a Bar 1, Beat 1, CPT 0.

También puede copiar sólo las notas necesarias, en cuyo caso los parámetros Beat y CPT permiten seleccionar un punto inicial anterior al primer tiempo de la pista a copiar.

To

9. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To (segunda línea).
La posición To indica el final del fragmento que se copiará. Por defecto, los valores To están ajustados para incluir toda la pista.

10. Utilice los mandos [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], y [LOWER/NUMBER] para ajustar respectivamente Bar, Beat y CPT.
Si desea copiar todo un compás, seleccione el valor Bar - Beat - CPT "0" del siguiente compás; es decir, para copiar los compases 1~4, especifica "From 1-1-0 / To 5-1-0".

11. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Listen) para escuchar de nuevo el fragmento.

Modo de copia

La copia puede realizarse de dos modos diferentes:

Replace: La información de la gama seleccionada se copiará y sobrescribirá toda la información de la pista destino dentro de la gama seleccionada de la pista origen.

Mix: La información de la gama seleccionada se añadirá a cualquier información existente en la pista destino.

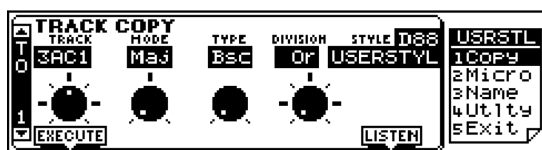
En ambos casos, la longitud de la pista destino puede cambiar para incluir toda la información de la pista origen.

Nota: Si la memoria RAM de Estilos ya contiene información nueva, guárdela en disco antes de copiar. El G-1000 no dispone de ninguna función Deshacer. Guardar un Estilo en disco antes de copiar le permitirá cargar la versión previa en caso de que algo vaya mal. Consulte "Guardar el Estilo en disco" en la página 110.

12. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar el modo de copia (Replace o Mix).

Destino (To 1)

13. Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página To 1:



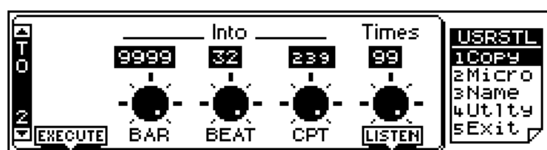
Esta página es similar a la página From 1 (consulte más arriba). Aquí, no obstante, debe empezar especificando el lugar en que se copiará la información seleccionada, es decir, el destino.

14. Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la pista en la que desee copiar la información.
Nota: Es imposible copiar la información de ADR en otras pistas que no sean pistas ADR. Del mismo modo, no puede copiarse la información de ABS en pistas que no sean pistas ABS. La información de AC puede copiarse en cualquier pista AC (pero no puede copiarse en pistas ADR o ABS).

15. Utilice los mandos [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], y [LOWER/NUMBER] para seleccionar Mode (Maj, Min, 7th), Type (Bsc, Adv), y Division (Or, Va, Fo, Fv, In, Ed).
Nota: Es imposible copiar entre divisiones de bucle y de disparo. Consulte “Divisiones de bucle vs divisiones de disparo” en la página 104, donde encontrará la información acerca de estos dos tipos de divisiones.

16. Pulse Part Select [UPPER1] (Listen) para escuchar la pista en la que va a copiar.

17. Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página To 2:



La posición Into indica el inicio del fragmento que va a copiar. Si desea copiar la información origen al principio de la pista seleccionada, seleccionar Bar = 1, Beat = 1 y CPT = 0.

18. Utilice los mandos [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], y [LOWER/NUMBER] para ajustar respectivamente Bar, Beat y CPT.

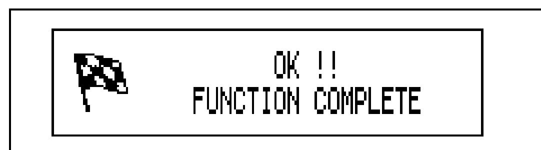
19. Pulse Part Select [UPPER1] (Listen) para volver a escuchar la pista destino.

20. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para especificar el número de copias (Times) que se realizarán. Seleccione “1” si el fragmento debe copiarse sólo una vez.
Antes de copiar la información, compruebe que todos los ajustes sean correctos. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar otras páginas Copy. A continuación vuelva a esta página.

21. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Execute) para copiar la información.
La pantalla responde ahora con el siguente mensaje:



Una vez copiada la información, la pantalla muestra:



Puede pulsar Part Select [UPPER1] para escuchar la nueva información en la pista destino (y la división seleccionada).

12.4 Editar Estilos de Usuario

Editar al momento grabando

Añadir notas a tiempo real

Para añadir notas a una parte existente, seleccione Record Merge (segunda página User Style), selecciona la parte, y empiece a grabar pulsando [REC●] (sección del Grabador) y [START/STOP] (sección del Arranger) o [PLAY►/ STOP■] (sección del Grabador).Toque las notas donde deban sonar.

Nota: No olvide seleccionar la División, el Modo y el Tipo deseados (consulte la página 105).

Añadir información de controlador a tiempo real

Para añadir información de controlador (modulación, Pitch Bend, sustain, expresión) a una parte existente, seleccione Record Merge (segunda página User Style), seleccione la parte y la división, y empiece a grabar pulsando [REC●] (sección del Grabador) y [START/STOP] (sección del Arranger) o [PLAY►/STOP■] (sección del Grabador). Utilice el controlador (palanca de Pitch Bend, palanca de modulación, DP-2, DP-6, o conmutador de pedal FS-5U opcional para la información de sustain, EV-5 o BOSS FV-300L opcional, o controlador de pedal EV-10 para la información de expresión) donde sea necesario.

Nota: No olvide seleccionar la División, el Modo y el Tipo deseados (consulte la página 105).

Añadir o cambiar ajustes de partes existentes

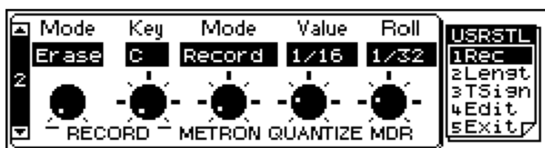
Las siguientes operaciones precisan del modo de grabación Record Merge sin tocar el teclado ni los controladores. Seleccione la pista y la división cuyos ajustes desee cambiar, active Record Merge y empiece a grabar. A menos que desee programar cambios de valor continuos (información de panoramización, por ejemplo), puede detener la grabación después del primer tiempo. Los ajustes estáticos se escriben siempre al principio de la pista en cuestión, por lo que no hay necesidad de grabar todo un ciclo.

Selección del Tone o Grupo de Percusión: Para seleccionar otro Tone o Grupo de Percusión para una parte de un Estilo Musical ya existente, siga los pasos que se indican a continuación:

1. En la primera página User Style\Rec, seleccione la Pista a la que desee asignar otro Tone o Grupo de Percusión utilizando el mando [DRUMS/PART].

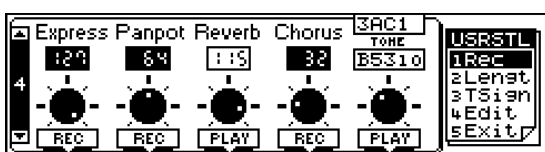
2. Seleccione la división cuyos ajustes desee cambiar, y posiblemente también todos los clones (consulte la página 105).

3. Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la siguiente página:



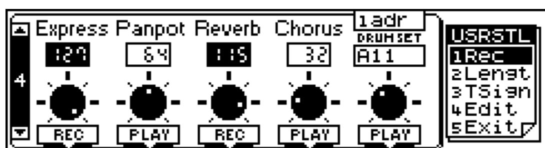
4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para ajustar Mode a Merge. (Aquí asumiremos que la parte ya contiene información, pero la operación es la misma para pistas vacías.)

5. Pulse [PAGE]▼ hasta que aparezca la siguiente página de pantalla:



Observe la pantalla antes de seleccionar otro Tone. Los valores de Expression, Panpot y values aparecen en vídeo inverso. Tal como puede ver en la fila inferior de la pantalla, los conmutadores Play/Record correspondientes están ajustados a REC, lo que significa que estos valores se grabarán la próxima vez. Los valores Reverb y Tone, por el contrario, aparecen en azul sobre blanco. Si observa los conmutadores Play/Record correspondientes, verá que están ajustados a PLAY, lo que significa que los ajustes correspondientes no se grabarán.

La abreviatura 3AC1 aparece en mayúsculas, lo que significa que la pista en cuestión ya contiene información. Ahora observe la siguiente figura, que indica que la pista ADR de la división seleccionada actualmente aún no contiene información:



6. Pulse los botones Part Select [M.DRUMS], Part Select [M.BASS], Part Select [LOWER1] y Part Select [UPPER2] para ajustar el conmutador Play/Record de todos los ajustes que *no* desee grabar a PLAY.

7. Pulse Part Select [UPPER1] para ajustar el conmutador Play/Record de Tone a REC.

8. Seleccione el nuevo Tone que se asignará a la pista y división seleccionadas actualmente utilizando el mando [UPPER/VARIATION] o los botones de la sección TONE/PERFORMANCE.

9. Pulse el botón [REC●] del Grabador.

10. Pulse [START/STOP] o [PLAY►/ STOP■] del Grabador para iniciar la grabación.

11. Pulse [START/STOP] de nuevo después del primer o del segundo tiempo (pero espere a que haya terminado la claqueta de un compás).
Con ello terminará la selección del Tone. La dirección del nuevo Tone (Grupo, Banco, Número, Variación) substituye automáticamente a la antigua.

Consejo: Es posible utilizar Tones diferentes para cada división de un Estilo Musical. Es decir, la pista Básica/Original de 3AC1 puede contener una línea de piano electrónico que se tocará con un piano acústico en la división Básica/Variación, etc. No obstante, debe tener mucho cuidado con las "licencias artísticas". si utiliza otra pista ACC para el piano acústico evitará muchas confuciones.

Personalizar los sonidos de percusión – Drum Set Note Pitch: La quinta página User Style\Rec permite modificar la afinación de ciertos sonidos del Grupo de Percusión seleccionado. Los sonidos elegibles y los números de nota correspondientes son los siguientes:

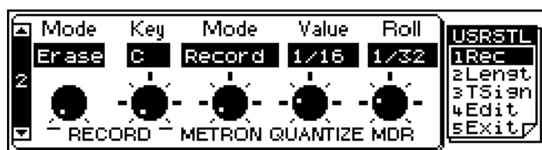
Nota	Sonido
C#2/37	Side Stick
D2/38	Stand. 2 Snare 1
E2/40	Stand. 2 Snare 2
F2/41	Low Tom 2
E3/52	Chinese Cymbal
G#3/56	Cowbell
A3/57	Crash Cymbal 2
F4/65	High Timbale

Nota: La página User Style\Rec\5 sólo aparece si selecciona la pista 1ADR antes de acceder a esta función.

1. En la primera página User Style\Rec, seleccione la pista 1ADR.

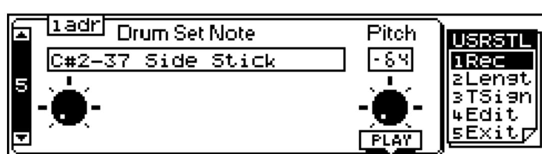
2. Seleccione la división cuyos ajustes desee cambiar, y posiblemente todos los clones (consulte la página 105).

3. Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la siguiente página:



4. Utilice el mando [DRUMS/PART] para ajustar Mode a Merge. (Aquí asumiremos que la parte ya contiene información, pero la operación es la misma para pistas vacías.)

5. Pulse [PAGE]▼ repetidamente hasta que aparezca la siguiente página de pantalla:



6. Seleccione el sonido de percusión cuya afinación desee cambiar con el mando [DRUMS/PART].

7. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar la afinación deseada (-64~+63).
Puede tocar el teclado para oír el resultado.

8. Pulse Part Select [UPPER1] para ajustar el conmutador Play/Record a REC.

9. Pulse el botón [REC●] del Grabador.

10. Pulse [START/STOP] o [PLAY►/STOP■] del Grabador para iniciar la grabación.

11. Pulse [START/STOP] de nuevo después del primer o del segundo tiempo.
Expression, Panpot, Reverb, Chorus

Ajustar o modificar los parámetros Expression, Panpot, Reverb (Send) y Chorus (Send) es similar a seleccionar otro Tone para las pistas existentes. Consulte los detalles en “Selección del Tone o Grupo de Percusión” de la página 114.

Los ajustes Reverb y Chorus representan valores de envío (consulte la página 70). Los ajustes de los efectos (Type, Character, etc.) sólo pueden guardarse en una Memoria de Performance. Es decir, el carácter de un Estilo Musical puede cambiar según la Memoria de Performance seleccionada.

Consejo: Es posible crear efectos de panoramización muy interesantes desplazando lentamente la pista seleccionada de izquierda a derecha (o viceversa) durante un patrón. Ésto es especialmente efectivo para riffs de sintetizador o de guitarra. Los cambios continuos implican que debe seguir grabando hasta el final del patrón.

Expression (cambio de control CC11) es un mensaje de volumen subsidiario que actúa con relación al mensaje de volumen (cambio de control CC07). No obstante, siempre que ajuste Expression a “127” el volumen de parte resultante será igual al valor especificado para Volume (CC07).

Los valores Volume de las partes del Arranger pueden ajustarse en los modos Mixer (consulte la página 68) o Volume (consulte la página 67).

Utilice los mandos [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], y [LOWER/NUMBER] para ajustar el valor que desee grabar.

Ajustar el tempo predefinido

El tempo predefinido es el tempo que selecciona el Arranger en el modo One Touch. De momento, ya sabe que el dial [TEMPO] y el botón [AUTO/LOCK] permiten ignorar el tempo predefinido del Estilo y guardar el nuevo valor de tempo en una Memoria de Performance. Ajustar el tempo predefinido correcto es útil para las ocasiones en que desea utilizar One Touch Program (consulte la página 53).

Para programar otro tempo predefinido, ajústelo con el dial [TEMPO], seleccione una parte en el primera página User Style\Rec, active el modo Record Merge y grabe uno o dos tiempos.

No toque en el teclado ni utilice ningún controlador conectado al G-1000.

Nota: El último valor de tempo grabado pasa a ser de manera automática el tempo predefinido del Estilo.

12.5 Programar Estilos de Usuario vía MIDI

Una tercera manera de programar Estilos de Usuario es utilizando un secuenciador externo (un ordenador con un programa de secuenciación o un MC-50MkII) para transmitir la información MIDI a tiempo real mientras la función User Style está grabando. Utilizar un secuencidor externo tiene dos ventajas:

- Es posible programar la música por pasos (en el secuenciador externo) antes de convertirla en un Estilo interactivo.
- Es posible copiar Estilos de modelos Intelligent Arranger antiguos sin unidad de discos.

Nota: si utiliza Archivos MIDI Estándar disponibles en el mercado como punto de partida para el Estilo de Usuario, recuerde que este material está protegido por el copyright.

Nota: Elimine el mensaje de Activación del Sistema GM o el mensaje de Reinicialización GS del Archivo MIDI Estándar GM o GS que vaya a utilizar antes de enviar la información MIDI al G-1000. Estos dos mensajes son mensajes SysEx (Esclusivos del sistema) que se encuentran al principio de una secuencia y que hacen que el G-1000 cambie al modo GM/GS, desactivando así el Arranger. Consulte la manera de borrar mensajes MIDI en el manual del usuario del secuenciador.

Información que puede grabarse

Aparte de la información de activación y desactivación de notas y de la información de velocidad, el Arranger del G-1000 también acepta los siguientes mensajes MIDI:

Mensaje MIDI	Número	Nombre
Cambio de Control	CC00	Bank Select MSB
Cambio de Control	CC01	Modulation
Cambio de Control	CC06	Data Entry
Cambio de Control	CC10	Pan
Cambio de Control	CC11	Expression
Cambio de Control	CC32	Bank Select LSB
Cambio de Control	CC64	Hold [a]
Cambio de Control	CC91	Reverb Depth
Cambio de Control	CC93	Chorus Depth
PC		Program change
PB		Pitch Bend
Cambio de Control	CC98	NRPN MSB
Cambio de Control	CC99	NRPN LSB

Los mensajes de activación y desactivación de Hold se convertirán a los valores de duración de nota equivalentes. Las pistas del Arranger nunca contienen mensajes Hold, pero la duración de las notas afectadas se se ajustará según la longitud obtenida al utilizar el pedal sustain.

A menos que las secuencias que utilice sean compatibles con GM/GS, es aconsejable que filtre toda la información excepto la modulación (CC01), Pitch Bend y Hold (CC64). Especifique los demás ajustes manualmente en el G-1000 (consulte “Editar Estilos de Usuario” en la página 114). Al fin y al cabo, el G-1000 contiene muchos sonidos nuevos que puede aprovechar para mejorar sus Estilos.

Conexión y sincronización

1. Conecte el puerto MIDI OUT del secuenciador o del ordenador al puerto MIDI IN A del G-1000.
El siguiente paso es sincronizar el G-1000 con el secuenciador – o el secuenciador con el G-1000. Aquí es aconsejable utilizar el secuenciador como Maestro para la sincronización y el G-1000 como esclavo (consulte la página 138).

Preparación de la secuencia

2. Aísle los compases que desee grabar. Ésto normalmente implica copiar los compases deseados en una nueva canción.
Por ejemplo, si la división del Estilo de Usuario debe tener una longitud de 4 compases, deberá reducir la secuencia (o mejor una copia de ella) a los cuatro compases que desea grabar. Estos compases deben copiarse al principio de la nueva canción.

3. Compruebe las asignaciones de pista a canal MIDI y modifique los canales MIDI de la secuencia.

Canales MIDI

Cada parte / pista del Arranger está asignada a un canal MIDI. Los ajustes originales están especificados en la página 87.

Preparación en el G-1000

4. Pulse [F4] (UserStl) para pasar al modo User Style.

5. Pulse [F1] (Rec) si la opción de menú 1Rec no está seleccionada.

6. Ajuste los parámetros para la parte que vaya a grabar. Consulte los detalles en la página 105 y siguientes.

Grabar

7. Aplique Solo a la primera parte que vaya a grabar en el secuenciador u ordenador (o enmudezca las demás partes).

8. Pulse el botón [REC●] en la sección del Grabador del G-1000.

9. Inicie la reproducción de la secuencia en el secuenciador o en el ordenador.

10. Espere a que el patrón haya terminado, y detenga la reproducción en el secuenciador.

11. Vuelva al paso (6) para grabar las demás partes de la división actual.

12. Para grabar otras divisiones, vuelva al paso (2).

13. Una vez haya terminado, pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master y ajustar el parámetro Style Sync de nuevo a Auto o Internal (consulte la página 138).

Nota: No olvide guardar el Estilo en disco a intervalos regulares (consulte la página 110).

Nota: Si el Estilo de Usuario precisa de algunos retoques finales, consulte “Editar Estilos de Usuario” en la página 114.

Grabar utilizando controladores externos

La mayoría de los aspectos cubiertos en la sección “Programar Estilos de Usuario vía MIDI” también se aplican para programar Estilos de Usuario utilizando controladores externos – excepto la sincronización, evidentemente.

- Puede pedir a un batería que toque las partes de percusión de los Estilos utilizando un TD-10, TD-7, TD-5, SPD-20, SPD-11, o PAD-80 (Octapad II), es decir, algún equipo con un convertidor de disparo a MIDI.
- Si conoce algún guitarrista con un sintetizador de guitarra GR-30 o GR-09 o con un convertidor de afinación a MIDI GI-10, pídale que toque las partes de guitarra y de bajo.
- El GI-10 también permite utilizar un micrófono y cantar una línea que sea muy difícil de tocar en el teclado. El GI-10 incluso permite convertir la parte cantada (afinación) a mensajes de nota MIDI.

Utilizar “especialistas” para grabar los Estilos de Usuario añadirá realismo a los acompañamientos.

Lo único por lo que debe preocuparse al grabar Estilos de Usuario utilizando controladores MIDI externos es el canal MIDI del controlador externo (consulte la página 87).

Nota: Ajuste el controlador de guitarra a MIDI de manera que envíe mensajes MIDI por un canal y no por seis.

Conecte el puerto MIDI OUT del controlador externo al puerto MIDI IN A del G-1000, y ya estará preparado para empezar. Consulte “Grabar Estilos de Usuario a partir de cero” en la página 105, donde se explica la manera de grabar Estilos de Usuario.

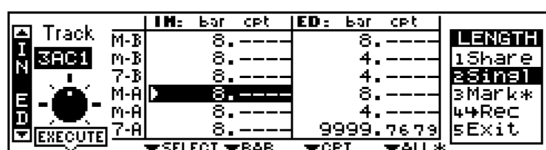
12.6 Funciones de edición que no forman parte del modo User Style Edit

Length

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F2] (Lengt)
[PAGE] ▲▼ (seleccionelas páginas Or/Va, In/Ed, o Fo/Fv)

La función Length permite modificar la longitud (número de compases, tiempos y CPTs) tanto antes como después de grabar. Si la utiliza después de grabar, la información que quede después del final especificado se ignorará.

Nota: No existe ninguna manera de volver a la versión previa, por lo que deberá pensárselo dos veces antes de ejecutar la función Length.



Consulte también “Length: especificar la longitud de un patrón” en la página 107.

Track (1ADR~8AC6, All): Permite seleccionar la pista cuyo ajuste de longitud desea cambiar. Si la longitud no debe ser la misma para todas las pistas (lo cual no se nota en las divisiones de bucle, consulte “divisiones de bucle” en la página 104), intente utilizar sólo múltiples o fracciones enteros para las pistas más cortas o más largas (es decir, 4 compases para una pista y las otras de 8 compases; los patrones de 3 compases no se repiten bien sobre pistas de 4 u 8 compases).

[F1] Share: Pulse [F1] para poder seleccionar todos los patrones compartidos a la vez. Con ello garantizará que todos los clones serán siempre iguales al original.

[F2] Singl: Pulse [F2] si desea seleccionar sólo un patrón de un grupo de clones. El cambio de longitud de un patrón “compartido” debe confirmarse.

[F3] Mark *: La función Mark permite seleccionar varios patrones no conectados entre ellos. Para seleccionar un patrón, utilice el mando [ACCOMP/GROUP] y a continuación pulse [F3]. Seleccione otro patrón en esta página y vuelva a pulsar [F3].

[F4] ➥Rec: Si pulsa este botón volverá al nivel UsrStl\Rec.

[F5] Exit: Pulse este botón para volver a la página Master. El G-1000 le pedirá si desea guardar el Estilo de Usuario en disco. Consulte “Comentario importante” en la página 105.

Select: La función Select, asignada al mando [ACCOMP/GROUP], permite colocar el cursor en el patrón cuya longitud desea cambiar.

Bar: El mando [BASS/BANK] permite ajustar la longitud de los patrones seleccionados en intervalos de un compás. Tenga en cuenta que es perfectamente posible hacer que una pista existente sea más larga especificando un valor Bar más allá de la última nota (o final actual).

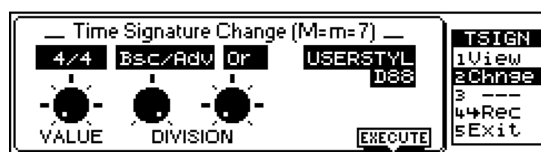
CPT: Éste es otro valor de longitud que permite “afinar” la longitud. En la mayoría de los casos probablemente trabajará con múltiples de notas ♩(es decir, 120CPT) ya que 120CPT representa un tiempo en un compás X/4 (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.). Es posible seleccionar todos los valores intermedios, aunque la funcionalidad musical de los patrones de “x compases y un poco más” es dudosa.

All: Utilice la función All (mando [UPPER/VARIATION]) para seleccionar todos los patrones de la página de pantalla actual (es decir, todos los patrones Original / Variación, Introducción / Final, o Relleno a Original / a Variación).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para aplicar el nuevo valor de longitud a todos los patrones seleccionados en esta página.

TSign

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F3] (TSign)
[F1] (View) o [F2] (Chnge)



La página TSign permite comprobar y ajustar el tipo de compás de ciertos patrones. Tal como descubrirá en la página View (consulte más adelante), el tipo de compás de los patrones mayor (M), menor (m) y séptima (7) debe ser siempre el mismo. Este sistema de seguridad ayuda a evitar cambios a otro tipo de compás por el simple hecho de tocar un acorde mayor, menor o de séptima en el área de reconocimiento de acordes del teclado.

Value (tipo de compás): Utilice este parámetro para especificar el tipo de compás del patrón seleccionado (División, consulte más adelante). Los tipos de compás más utilizados son 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 y 12/8. También son posibles otros valores (como 7/4, 13/8, etc.).

Nota: Al cambiar el tipo de compás de un patrón ya grabado, sus notas y eventos se “redistribuirán” según el nuevo tipo de compás, con lo que puede terminar con compases incompletos. No obstante, no se borra nada.

Division (Basc/Adv, Basic, Advanced; Or, Var): Los mandos [ACCOMP/GROUP] y [BASS/BANK] permiten seleccionar los patrones que desea editar. Sea cual sea la selección, siempre se aplicará a los modos mayor, menor y séptima.

Style: Este campo informa acerca del lugar en que tiene lugar la edición: la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

[F1] (View)

Pulse [F1] para ver los valores de tipo de compás de los diversos patrones.

[F2] (Chnge): Pulse [F2] para seleccionar la página que permite modificar el tipo de compás. La primera página (consulte más arriba) sólo permite ver los ajustes.

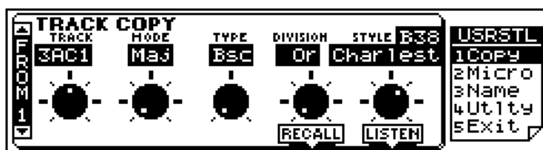
[F4]➥Rec: Pulse este botón para volver al nivel UsrStl\Rec.

Execute: Pulse Part Select [UPPER1] para confirmar el nuevo tipo de compás y reorganizar los patrones seleccionados.

Track Copy

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (seleccione From 1).

Consulte “Copiar pistas individuales de un Estilo” en la página 113 para saber la manera de utilizar esta función.



La función Track Copy permite copiar una o todas las pistas de un patrón de Estilo en el patrón de Estilo de Usuario seleccionado.

Track (1ADR~8AC6, All): Permite seleccionar la pista cuya información desea copiar (la pista origen). No olvide seleccionar el Estilo correcto (si aún no está seleccionado).

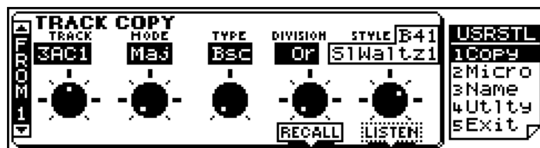
Mode: Permite especificar una tercera parte de las direcciones del patrón origen: Maj (mayor), min (menor), 7 (séptima), o All (todas).

Type: Permite especificar el tipo del patrón origen: Bsc (Básico), Adv (Avanzado), o All (todos).

Division: Este parámetro se utiliza para seleccionar la División del patrón origen que desea copiar: Or (Original), Var (Variación) o All (Todos).

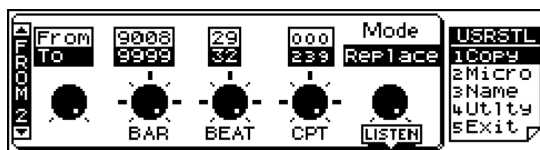
Style (interno, disco Zip, disquete, etc.): Utilice este parámetro para seleccionar el Estilo que contiene el patrón origen. El nombre del Estilo aparece en la segunda línea.

Listen: Pulse Part Select [UPPER1] para escuchar el patrón que ha seleccionado para la copia. Listen reproduce siempre todo el patrón. Si el cuadro Listen está indicado con una línea de puntos, aún no habrá recuperado el Estilo seleccionado actualmente (con Part Select [UPPER2] Recall). En este caso, la dirección y los nombres del Estilo aparecen indicados de la siguiente manera:



Página User Stl\Copy\ From 2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (seleccione From 2)



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o To. From se refiere a la posición en que empezará a aplicarse la operación de edición Esta posición se especifica en el formato Compás - Tiempo - CPT. To designa la posición en que debe dejar de aplicarse la operación de edición (Co). Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar (1~9999): Aquí debe especificar el compás. Por defecto, los valores From y To están ajustados al principio y al final de las pistas seleccionadas. Tenga en cuenta que el valor To se refiere siempre al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás]): Aquí debe especificar el tiempo. El número de tiempos seleccionable depende, obviamente, del tipo de compás del patrón seleccionado.

CPT: Aquí debe especificar el CPT del principio y del final del patrón que se copiará. A menos que no necesite todas las notas del último compás, deje siempre ajustado el valor por defecto.

Mode (Replace, Merge): Selecciona el modo de copia:

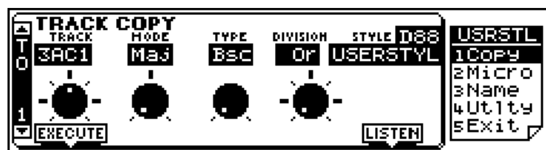
Replace: La información de la gama seleccionada se copiará en la pista destino y sobrescribirá toda la información (de la pista destino) dentro de la gama seleccionada en la pista origen.

Mix: La información de la gama seleccionada se añadirá a la información existente en la pista destino.

En cualquier caso, la longitud de la pista destino puede cambiar para incluir toda la información de la pista origen. Es decir, la pista destino puede ser más larga después de ejecutar esta operación.

Página User Stl\Copy\ To 1

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (seleccione To 1)



Esta página permite seleccionar la dirección en la que se copiará el patrón origen seleccionado (el patrón destino). Tenga en cuenta lo siguiente:

- Los patrones 1ADR sólo pueden copiarse en pistas 1ADR.
- Los patrones 2ABS sólo pueden copiarse en pistas 2ABS.
- Una pista AC (p.ej., 3AC1~8AC6) puede copiarse en cualquier pista AC – pero no en una pista 1ADR o 2ABS.
- Los patrones de bucle no pueden copiarse en patrones de disparo.
- La introducciones sólo pueden copiarse en introducciones, los finales en finales y los rellenos en rellenos.
- Si la pista o la división de patrón destino está ajustada a un valor "prohibido", el G-1000 selecciona de manera automática el valor origen correspondiente.

  Por ejemplo: si selecciona la pista 1ADR como origen y la pista 3AC1 como destino, el G-1000 seleccionará automáticamente "3AC1" como pista origen.

Track, Mode, Type, Division: Consulte los detalles en la página 119 y en la columna de la izquierda.

Style: Indica la memoria destino:la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para copiar la información origen seleccionada si sólo desea realizar una copia. En caso contrario, pase a la siguiente pantalla.

Listen: Pulse Part Select [UPPER1] para escuchar el patrón destino que va a sobrescribir. Listen reproduce siempre todo el patrón.

Página User Stl\Copy\ To 2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (seleccione To 2)

Esta página permite ajustar la posición Into, es decir, el compás, el tiempo y el CPT en que empezará a copiarse la información del patrón origen.



Bar, Beat, CPT: Consulte los detalles en la página 119.

Times (1~99): Ajusta el número de copias que desea realizar. Tenga en cuenta que el valor "3" significa que terminará con tres copias consecutivas, ya que la segunda copia se coloca inmediatamente después de la primera, etc.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para copiar la información origen seleccionada.

12.7 Modo User Style Edit

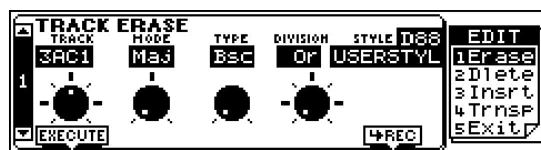
La mayoría de las páginas del modo User Style Edit disponen de una función ➥REC que permite volver a la primera página User Style\Rec. Utilícela después de editar una pista (o todas) para grabar nuevo material.

Antes de discutir las diferentes funciones de User Style Edit, tenga en cuenta lo siguiente: algunas funciones permiten seleccionar el tipo de información que se editará. Si éste es el caso, podrá seleccionar uno de los siguientes mensajes. Los llamaremos *Tipos de información*.

Parámetro	Explicación
All	Todos los parámetros editables listados a continuación
Note	Mensajes de activación/desactivación de nota
Modul	Mensajes de modulación (CC01)
PanPt	Mensajes de panoramización (posición estéreo, CC11)
Expre	Mensajes de expresión (volumen relativo, CC11)
Revrb	Mensajes de envío a reverberación (CC91)
Chrus	Mensajes de envío a Chorus
PChng	Mensajes de cambio de programa
PBend	La gama de Pitch Bend (es decir, el cambio en la afinación que se obtiene al desplazar la palanca Bender totalmente a la izquierda o a la derecha).
NRPN	Número de parámetro no registrado. Un tipo especial de mensaje MIDI para ajustar valores de parámetros que sólo comprenden los instrumentos compatibles con GS.

Track Erase

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



Track Erase permite borrar selectivamente información de una gama especificada de patrones o de las pistas enteras. En el modo All, Erase substituirá la información borrada por los silencios pertinentes, con lo que terminará con el número equivalente de compases en blanco. Si también desea eliminar los compases en si, utilice Track Delete (consulte la página 121).

Track (1ADR~8AC6, All): Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas del patrón seleccionado.

Mode: Permite seleccionar el modo del patrón que se editará: Maj (mayor), min (menor) o 7 (séptima).

Type: Permite seleccionar el tipo de patrón que se editará: Bsc (Básico), o Adv (Avanzado).

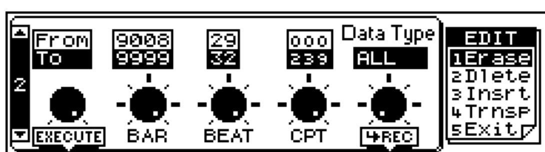
Division: Este parámetro se utiliza para seleccionar la División del patrón: Or (Original) o Var (Variación).

Style: Este campo informa acerca de la posición en que tiene lugar la operación de edición: la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no hay necesidad de precisar los ajustes. Simplemente confirme el comando pulsando Part Select [M.DRUMS].

Página Edit\Erase\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o To. From se refiere a la posición en que empezará a aplicarse la operación de edición Esta posición se especifica en el formato Compás - Tiempo - CPT. To designa la posición en que debe dejar de aplicarse la operación de edición (Co). Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar (1~9999): Aquí debe especificar el compás. Por defecto, los valores From y To están ajustados al principio y al final de las pistas seleccionadas. Tenga en cuenta que el valor To se refiere siempre al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás]): Aquí debe especificar el tiempo. El número de tiempos seleccionable depende, obviamente, del tipo de compás del patrón seleccionado.

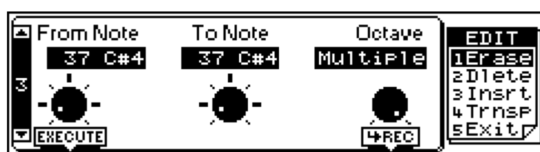
CPT: Aquí debe especificar el CPT del principio y del final. A menos que no necesite todas las notas del último compás, deje siempre ajustado el valor por defecto. Tenga en cuenta que el modo Micro permite editar la información por eventos, lo cual es mucho más preciso porque pueden verse los eventos que se editarán, lo cual no ocurre aquí. Si sólo desea editar un único evento (o mensaje), deberá hacerlo en el modo Microscope (consulte la página 125).

Data Type: Permite seleccionar el tipo de información que se editará. Consulte la tabla de la página 120, donde encontrará una lista de todos los tipos de información editables.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no hay ninguna necesidad de precisar los ajustes. Simplemente confirme el comando pulsando Part Select [M.DRUMS].

Página Edit\Erase\3

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)



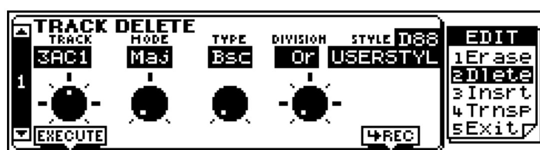
Sólo deberá ajustar los parámetros de esta página si el tipo de información seleccionado (consulte más arriba) es Note. En todos los demás casos, no tiene ningún sentido ajustar los valores de esta página, ya que sólo permite definir una gama (From / To) de notas. Ésta es la razón por la que esta página sólo aparece al seleccionar Note en Data Type.

From Note, To Note, Octave: Consulte la página 92.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

Track Delete

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Dlete),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



A diferencia de la función Erase, Track Delete también borra los compases, con lo que los compases posteriores a la posición To se desplazarán hacia el principio de la pista. Puesto que Delete también elimina los compases, aquí no es posible seleccionar el tipo de información que se borrará.

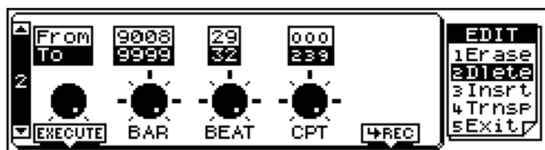
Track, Mode, Type, Division: Consulte los detalles en la página 119.

Style: Este campo informa acerca de la posición en que tiene lugar la operación de edición: la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no hay necesidad de precisar los ajustes. Simplemente confirme el comando pulsando Part Select [M.DRUMS].

Página Edit\Dlete\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Dlete),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o To. From se refiere a la posición en que empezará a aplicarse la operación de edición. Esta posición se especifica en el formato Compás - Tiempo - CPT. To designa la posición en que debe dejar de aplicarse la operación de edición (Co). Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

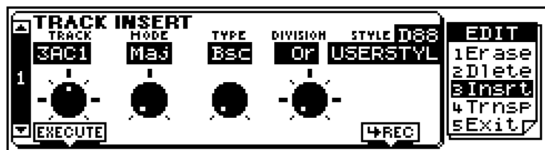
Bar, Beat, CPT: Consulte los detalles en la página 119.

Tenga en cuenta que el modo Micro permite editar la información por eventos, lo cual es mucho más preciso porque pueden verse los eventos que se editarán, lo cual no ocurre aquí. Si sólo desea editar un único evento (o mensaje), deberá hacerlo en el modo Microscope (consulte la página 70).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

Track Insert

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insrt)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



La función Insert permite insertar espacio en un patrón existente. Ésto significa que toda la información posterior a la posición calculada por el parámetro For (consulte la segunda página) se desplazará hacia el final del patrón, y éste será más largo. Aquí sólo es posible insertar compases en blanco.

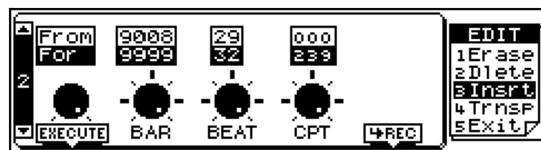
Track, Mode, Type, Division: Consulte los detalles en la página 119.

Style: Este campo informa acerca de la posición en que tiene lugar la operación de edición: la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. Los siguientes parámetros permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no hay necesidad de precisar los ajustes. Simplemente confirme el comando pulsando Part Select [M.DRUMS].

Página Edit\Insrt\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insrt)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/For: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o el nivel For. El nivel From permite especificar la posición en que se insertará el número de compases, tiempos y CPTs especificado.

For, por su parte, especifica cuántos compases, tiempos y CPTs deben insertarse.

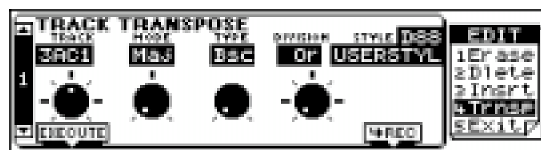
El modo Microscope también ofrece una función Insert (consulte la página 126) que permite añadir eventos *sin* desplazar los eventos subsiguientes hacia el final. Si debe crear espacio para nueva información, Edit Track Insert es la función que debe utilizar

Bar, Beat, CPT: Consulte los detalles en la página 119.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes e insertar el número de compases, tiempos y CPTs deseado.

Track Transpose

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



Track Transpose se utiliza para transponer las notas del patrón seleccionado (la información de nota, obviamente, no puede transponerse). Utilice esta función con mucho cuidado, ya que el valor Key (consulte la página 106) no se actualiza – aunque transponga pistas enteras. Por lo tanto, aconsejamos que la utilice sólo para partes de un patrón de introducción o final – por ejemplo, una frase difícil que haya grabado sólo una vez y que a continuación haya copiado utilizando Track Copy (consulte la página 119). Es decir, no transponga nunca todo un patrón, ya que ésto traería muchos problemas en el modo Arranger.

Track, Mode, Type, Division: Consulte los detalles en la página 119.

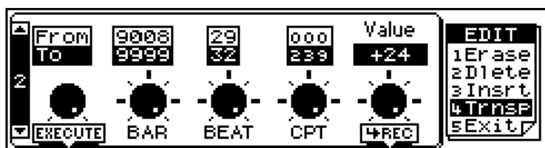
Si la combina con From Note y To Note (consulte más adelante), Track Transpose también es útil para la pista 1ADR. Esta función permite seleccionar otro sonido de caja o de bombo, por ejemplo.

Style: Este campo informa acerca de la posición en que tiene lugar la operación de edición: la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información. No obstante, es posible que no obtenga la transposición deseada. Simplemente ignore Execute aquí y pase a la siguiente página de pantalla.

Página Edit\Trnsp\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Consulte la página 121.

Bar, Beat, CPT: Consulte los detalles en la página 119.

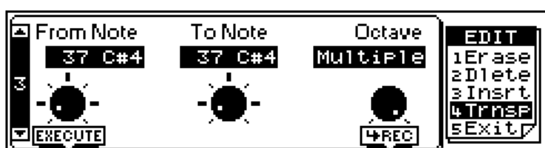
Value (–24~+24): Este parámetro se utiliza para ajustar el intervalo de transposición en intervalos de semitono. Si desea transponer un patrón de Do a Re, entre Value +2.

Nota: Tenga cuidado al aplicar Track Transpose a la parte 1ADR. Al fin y al cabo, transponer todas las notas de esta pista implica un cambio dramático en la parte de percusión.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información, o pase a la siguiente página si no desea transponer las notas.

Página Edit\Trnsp\3

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)

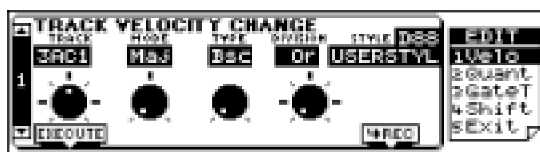


From Note, To Note, Octave: Consulte la página 92.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

Track Velocity Change

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



La función Velocity Change permite modificar la dinámica (llamada *velocidad*) de una pista o fragmento. Consulte los detalles en la página 94.

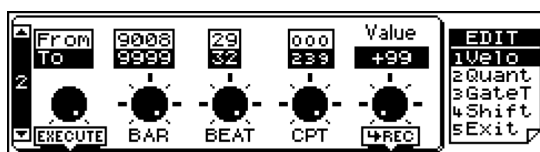
Track, Mode, Type, Division: Consulte los detalles en la página 119.

Style: Este campo informa acerca de la posición en que tiene lugar la operación de edición: la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88).

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para editar la información.

Página Edit\Velo\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Consulte la página 121.

Bar, Beat, CPT: Consulte los detalles en la página 119.

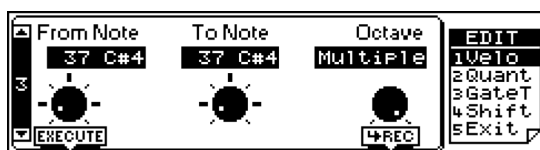
Value (–99~+99): El parámetro Value permite ajustar el nivel de cambio de la velocidad. Seleccione un valor positivo para aumentar la velocidad de las pistas seleccionadas, o un valor negativo para reducir el valor de velocidad.

Nota: Incluso el valor positivo o negativo máximo no permite exceder de los valores "1" o "127".

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información, o pase a la siguiente página si no desea cambiar las notas.

Página Edit\Velo\3

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)



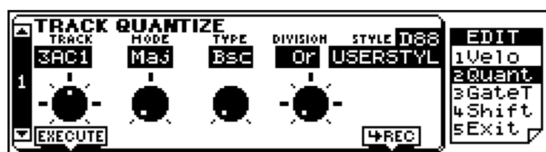
From Note, To Note, Octave: Consulte la página 92.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar la información.

Track Quantize

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)

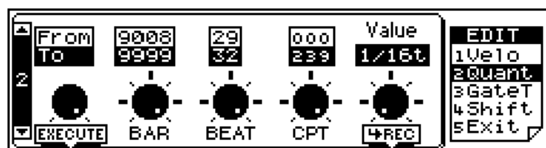
La función Track Quantize puede utilizarse *después* de grabar una parte si no está satisfecho con la temporización de lo que ha tocado. Si sólo deben cuantizarse ciertas de una gama temporal concreta, reduzca el alcance de la edición utilizando los parámetros From / To de la segunda página.



Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Consulte la página 119, donde encontrará una explicación de estos parámetros.

Página Edit\Quant\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



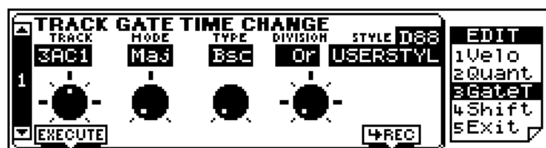
From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

Value: Este parámetro ajusta la resolución de la función Quantize. Los valores disponibles son: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

Nota: Compruebe que selecciona siempre el valor equivalente a la nota más corta que haya tocado. En caso contrario, la parte dejará de sonar de la manera en que la ha tocado.

Track Gate Time Change

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)

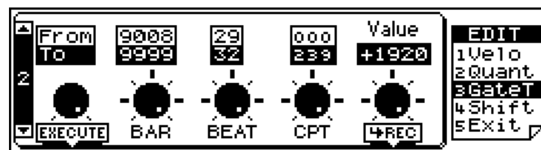


La función Gate Time Change permite modificar la duración de las notas en la gama temporal seleccionada (From / To). Consulte los detalles en la página 95.

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Consulte la página 119, donde encontrará una explicación de estos parámetros.

Página Edit\GateT\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)

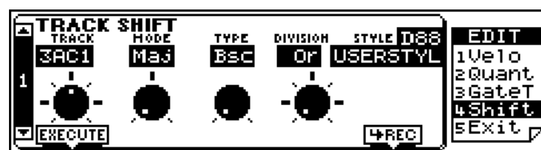


From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

Value (–9999~+9999): Este parámetro ajusta la cantidad en que cambiará la duración (o tiempo de compuerta) de las notas seleccionadas. El valor más pequeño posible para Gate Time es "1". El valor "0" borraría las notas, lo cual sólo puede conseguirse con Track Erase (consulte la página 126). No es posible utilizar Track Change Gate Time para borrar notas.

Track Shift

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



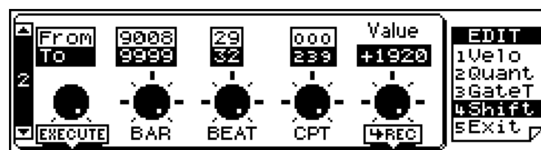
Track Shift permite desplazar las notas dentro de la gama From / To seleccionada (segunda página). Consulte los detalles en la página 96.

Nota: antes de seleccionar un valor para Shift, observe una pista en el modo Microscope (consulte la página 125) para determinar el valor negativo que debe utilizar. Si la primera nota de una pista empieza en 1-1-6, por ejemplo, ajuste Track Shift a "–6". Compruebe que aplica el mismo valor Shift a todas las pistas para conservar la temporización original.

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Consulte en la página 119 la explicación de estos parámetros.

Página Edit\Shift\2

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte la explicación de estos parámetros en la página 94.

Value (–9999~+9999): Este parámetro ajusta la cantidad de desplazamiento para las notas. Value se refiere a unidades CPT (1 CPT= 1/120 ♩).

Nota: Las notas del primer tiempo del primer compás no pueden desplazarse más hacia la izquierda (ésto significaría desplazarlas al compás "0", que no existe).

12.8 Modo User Style Microscope

El modo User Style Microscope es similar al modo Microscope de los secuenciadores de la serie Roland MC. Seleccione este modo siempre que deba cambiar sólo un aspecto de un Estilo de Usuario (o de un Estilo copiado de la ROM) que, en todo lo demás, es perfecto.

En este capítulo utilizaremos la palabra *evento* para cualquier tipo de mensaje (idénticos a los mensajes MIDI que hacen que el Arranger toque o ajuste algo). Un evento es, por lo tanto, un comando (o instrucción) para el Arranger.

Tal como implica el nombre de la primera página (*Track Microscope Edit*), sólo es posible ver y editar una pista a la vez. Es decir, no olvide seleccionar la pista correcta antes de seleccionar una función Micro.

Track Microscope Edit

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)



Esta página contiene criterios de selección familiares que le ayudarán a seleccionar la pista y el patrón. Tal como ya hemos explicado, en primer lugar es necesario seleccionar un patrón antes de poder editarlo. No existe ninguna manera de ver toda la información de un patrón concreto en el modo Microscope. Ésta es también la página a la que volverá después de salir de la función Micro Edit.

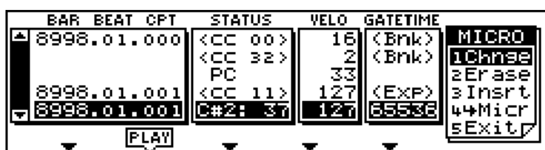
Track, Mode, Type, Division, Style: Consulte la página 120, donde encontrará una explicación de estos parámetros.

Proceed: Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Microscope Edit.

Listen: La función Listen permite oír la pista del patrón seleccionado.

Micro Change

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F1] (Chnge)



La función Microscope Change se utiliza para modificar eventos ya existentes, que pueden ser desde transformar Do#2 en Re2, el valor de velocidad “35” en “70”, o el cambio de control CC01 en el cambio de control CC10.

Selección de eventos (Bar-Beat-CPT): Permite desplazarse por los eventos. Sólo es posible seleccionar posiciones Compás - Tiempo - CPT que ya contengan información. Tenga en cuenta que también puede utilizar los botones [PAGE] ▲▼ para desplazarse por los eventos. Ésto tiene la ventaja de ser más preciso, ya que el desplazamiento se realiza por pasos – y se oyen todos los eventos de nota.

Columna Status: Esta columna contiene todos los tipos de mensajes que pueden asignarse a un evento. Consulte los detalles en la página 120.

No busque eventos CC64 (Hold o Sustain), ya que no encontrará ninguno. La utilización del pedal conectado al jack SUSTAIN FOOTSWITCH se convierte a los valores de Tiempo de Compuerta (Gate Time) equivalente. Para cambiar estos “mensajes Hold” convertidos deberá modificar los valores de Gate Time de todas las notas afectadas.

Velo: No deje que el nombre de esta columna le confunda. Aquí aparecerce el valor de velocidad de las ***notas***, pero también contiene los valores asignados a un número de cambio de control, a un cambio de programa o a un evento de pitch bend.

Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para cambiar el valor del evento seleccionado.

Gate Time: Los valores de esta columna representan siempre la duración (o Tiempo de Compuerta) de los eventos de nota. Ésta es la razón por la que los demás eventos no tienen ningún valor Gate Time.

Nota: El valor Gate Time de los eventos de nota de percusión es siempre “1”. Los sonidos que se disparan son muestras de disparo que dejan de sonar inmediatamente. Ajustar un valor Gate Time más alto para las notas de percusión (pista 1ADR) no hará que éstas suenen durante más tiempo.

[PLAY] (Part Select [M.BASS]): La función Play permite oír el evento seleccionado (si es una nota). Puede utilizar esta función para comprobar el nuevo valor de velocidad (Velo), y volverlo a cambiar si es necesario hasta que la norta suene de la manera deseada.

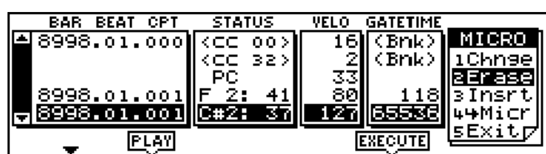
Ahora puede seleccionar otra función en el menú (Erase o Insert), o pulsar [F4] para volver a la primera página Microscope para seleccionar otra pista o patrón para editarlo, o seguir retrocediendo hasta llegar a la página Master. Al hacerlo, la pantalla le indicará que los nuevos ajustes se están procesando:



Es decir, no hay ninguna necesidad de confirmar los ajustes; todas las modificaciones pasarán a ser efectivas en el momento de volver a la primera página Microscope.

Micro Erase

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F2] (Erase)



La función Erase permite borrar eventos no deseados. Borrar un evento en esta página no hace que todos los demás eventos subsiguientes se desplacen hacia la izquierda para rellenar el “hueco”. En realidad, la función Microscope no considera como huecos los “espacios” entre eventos.

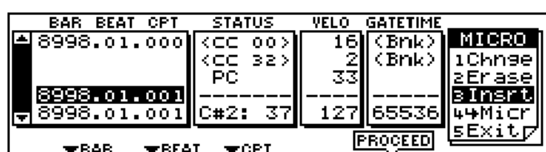
Selección de eventos: Bar-Beat-CPT [DRUMS/PART]: Consulte los detalles en la página 125. Utilice esta función para seleccionar el evento que desea borrar.

[PLAY] (Part Select [M.BASS]): La función Play permite oír el evento seleccionado (si es una nota). Puede utilizar esta función para comprobar el nuevo valor de velocidad (Velo), y volverlo a cambiar si es necesario hasta que la norta suene de la manera deseada.

Execute (Part Select [UPPER1]): El comando Erase debe confirmarse. Si está seguro de haber seleccionado el evento correcto, pulse este botón para borrarlo.

Micro Insert

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F3] (Insrt)



La función Insert se utiliza para añadir eventos a una pista existente – o para programar una parte por pasos.

La función Insert consta de dos páginas: la primera página se utiliza para añadir un evento en la posición seleccionada (utilizando Bar, Beat y CPT), mientras que la segunda página permite definir el Status (nota, cambio de control, etc.) y los valores de este evento.

Nota: Es perfectamente posible insertar un evento en una posición que ya contenga uno. Ésto permite añadir la nota que falta en un acorde, por ejemplo. No obstante, debe comprobar que no asigna dos cambios de control del mismo número (p.ej., Pan, CC10) y con valores diferentes a la misma posición.

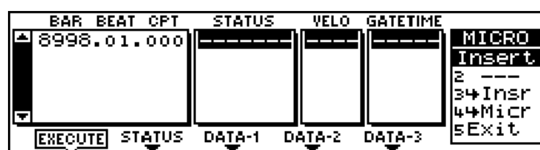
Bar (1~9999) [DRUMS/PART]: Permite especificar el compás en que se insertará el evento.

Beat (1~[número de tiempos por compás]) [ACCOMP/ GROUP]: Permite especificar el tiempo dentro del compás seleccionado (consulte más arriba).

CPT ([BASS/BANK]): Este parámetro ajusta el valor CPT del nuevo evento. La siguiente es una tabla con las notas más utilizadas y sus valores CPT:

Nota	CPT	Nota	CPT
𝅝	480	♪3	90
𝅗𝅥	240	♪	60
♩	120	𝅘𝅥𝅯	30

Proceed (Part Select [UPPER1]): Después de especificar la posición del nuevo evento, pulse Part Select [UPPER1] para seleccionar la segunda página Insert, donde podrá asignar una función (Status) y uno o varios valores al nuevo evento:



Observe la pantalla de la figura anterior: en ella, los guiones de Status, Value y Gate Time aparecen en vídeo inverso (mientras que en la página previa sólo aparecía así la posición) para indicar que el G-1000 está esperando instrucciones relacionados con el nuevo evento insertado.

Status [ACCOMP/GROUP]: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el Status del nuevo evento (nota, cambio de control, etc., consulte la tabla de la página 120). Para insertar un nuevo evento también puede pulsar la tecla correspondiente en el teclado del G-1000. Con ello también asignará un valor de velocidad a este evento. Si el valor de velocidad no es el deseado, vuelva a pulsar la misma tecla (con mayor o menor fuerza) o utilice el mando [BASS/BANK] para ajustarlo.

Nota: Sólo es posible programar una nota a la vez. Si toca un acorde sólo se entrará la última nota tocada.

Data-1 [BASS/BANK]: Este mando sólo puede utilizarse para ajustar el “nombre de nota: número de nota” (p.ej., C#2 : 37) de los ***eventos de nota***. Si selecciona otro evento utilizando el mando Status (consulte más arriba), el mando [BASS/BANK] no podrá utilizarse.

Velo (Data 2) [LOWER/NUMBER]: Tal como ya se ha explicado, el valor Velo no se refiere necesariamente al valor de velocidad. También se utiliza para indicar y (en esta página) ajustar el valor asignado al cambio de control, etc. en cuestión – razón por la cual la función del mando [LOWER/NUMBER] es ***Data-2*** y no ***Velo***.

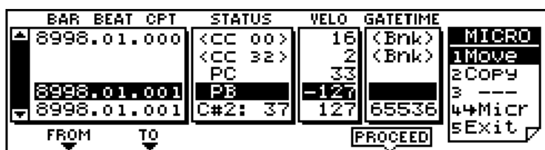
Gate Time (Data-3) [UPPER/VARIATION]: El valor Gate Time sólo puede ajustarse para eventos de nota. Utilícelo para especificar la duración de la nueva nota. Recuerde que el valor Gate Time “1” es suficiente para los eventos de nota de 1ADR.

Nota: Pulse [F3] para volver a la primera página Insert si debe cambiar algo.

Execute: Pulse Part Select [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y asignarlos a un evento.

Micro Move

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [SHIFT] + [F1] (Move)

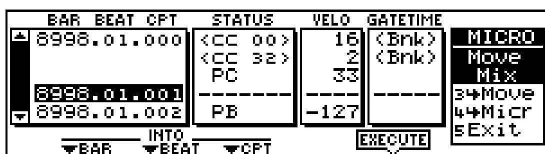


La función Move permite desplazar el evento (o eventos) seleccionado hasta otra posición. Ésto es similar a utilizar la función Track Shift (consulte la página 124), pero sólo se aplica a uno o varios eventos a la vez.

From [DRUMS/PART]: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el primer evento que se desplazará. Si sólo desea desplazar un evento, pulse [PROCEED]. En caso contrario, seleccione el último evento que se desplazará:

To [ACCOMP/GROUP]: Permite seleccionar el último evento que se desplazará. Al girar el mando [ACCOMP/GROUP] observará que todos los eventos por los que pasa aparecen en vídeo inverso. Deténgase en el último evento que desee desplazar.

Proceed (Part Select [UPPER1]): Ahora que ya ha seleccionado la gama de eventos que se desplazará, pulse Part Select [UPPER1] para pasar a la segunda página Move:



Los parámetros de esta página se utilizan para especificar la nueva posición (*Into*) del primer evento seleccionado en la página de pantalla previa. Todos los eventos subsiguientes se colocarán con relación a este primer evento (es decir, la distancia entre los eventos desplazados no cambia).

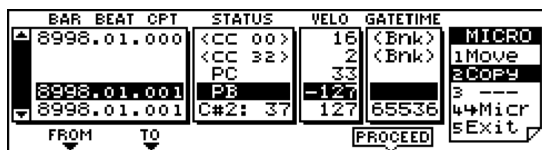
Bar, Beat, CPT ([DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK]): Utilice estos controles para ajustar la posición a la que deben desplazarse los eventos seleccionados. Tenga en cuenta que la función Move se ajusta de manera automática a ***Mix***, lo cual significa que al desplazar eventos no se sobrescribirán los eventos ya existentes en la posición destino seleccionada.

Execute (Part Select [UPPER1]): Pulse Part Select [UPPER1] para confirmar los ajustes y desplazar los eventos seleccionados hasta la nueva posición.

Ahora puede pulsar [F3] para pasar a la función Copy, o [F4] para volver a la página Microscope inicial.

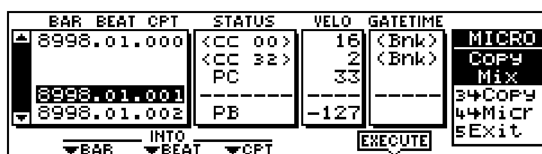
Microscope Copy

Página Master: [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [SHIFT] + [F2] (Copy)



La función Copy permite copiar los eventos seleccionados en otra posición. De alguna manera es similar a desplazar eventos pero sin borrar los eventos de la posición original.

From, To: Consulte los detalles en la página 127. Después de seleccionar los eventos que se copiarán, pulse Part Select [UPPER1] (Proceed) para pasar a la segunda página Copy:



La posición Into es el Compás / Tiempo / CPT en la que se copiará el primer evento de la gama seleccionada. Ajuste la posición deseada utilizando los mandos [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP] y [BASS/BANK].

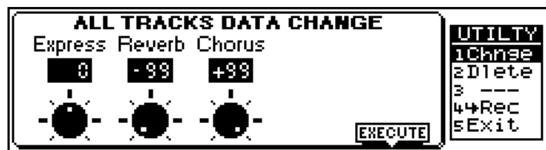
Observe el mensaje Copy Mix del menú de funciones. Igual que en la segunda página Move, este mensaje se utiliza para indicar que al copiar los eventos seleccionados no se borrarán los eventos que puedan existir en la posición seleccionada.

12.9 User Style Utility

El modo User Style Utility contiene dos funciones que pueden ser necesarias de vez en cuando.

All Tracks Data Change

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Utlty)→[F1] (Chnge)



Esta función permite editar de manera global los valores de Expresión, Envío a la Reverberación y/o Envío a Chorus de todas las pistas de un Estilo de Usuario (de todas las Divisiones, Modos, etc.). Ésto puede ser necesario si desea cambiar el carácter del Estilo de Usuario, p.ej., si cree que estos valores son demasiado bajos o demasiado altos. Utilizar esta función es mucho más rápido que volver a las páginas REC y volver a grabar estos valores para todas las pistas de todas las divisiones.

Éstos son parámetros relativos, razón por la cual es posible seleccionar tanto valores negativos (–) como positivos (+). Los valores que ajuste aquí se sumarán a o se restarán de los valores ya ajustados.

Express (–127~127): ([DRUMS/PART]) Expression (CC11) es un parámetro de volumen secundario que permite reducir el ajuste de volumen general para una pista (CC07). Seleccione “0” si no desea cambiar los valores de Expresión.

Reverb: ([ACCOMP/GROUP]) Este parámetro permite cambiar la profundidad de la reverberación en la misma proporción para todas las partes. Seleccione “0” si no desea cambiar los valores de Reverb Send.

Chorus: ([BASS/BANK]) Este parámetro permite cambiar la profundidad de la chorus en la misma proporción para todas las partes. Seleccione “0” si no desea cambiar los valores de Chorus Send.

Execute: Después de ajustar los valores deseados, pulse Part Select [UPPER1] para ejecutar esta función de cambio global.

User Style Delete

Página Master: [F4] (UsrStl)→[F4] (Dlete)



A diferencia de “Track Delete” de la página 121, la función User Style Delete se utiliza para borrar la memoria RAM de Estilos del G-1000 (D88). Si está seguro de que no va a necesitar más un Estilo concreto, elimínelo utilizando esta función.

Pulse Part Select [M.DRUMS] (Execute) para eliminar el o los Estilos.

La pantalla responderá con:



El Estilo se eliminará, después de lo cual la pantalla visualizará el siguiente mensaje:



La pantalla volverá ahora a la primera página User Style\Rec.

13. Modo MIDI

SMF, General MIDI y General Standard

El G-1000 es compatible con GM (General MIDI) y GS (General Standard), la ventaja de lo cual es que permite reproducir (y grabar) Archivos MIDI Estándar utilizando el Grabador, y estos archivos podrán reproducirse en cualquier instrumento compatible con GM o GS (como el G-1000). Puede pensar que ésto no tiene nada de especial, pero antes de la llegada de GS (y GM) no había ninguna manera de predecir la manera en que sonaría una secuencia al reproducirla en otro módulo o sintentizador, ya que la memoria 1 del instrumento A contenía un sonido de sintetizador mientras que la misma memoria del instrumento contenía el sonido de un piano de cola.

Archivos MIDI Estándar

En realidad, hubo una época en la que incluso era imposible cargar las secuencias en un secuenciador de otra marca, ya que había tantos formatos (es decir, métodos de codificación de la información) como fabricantes. Ésta es la razón por la que varios fabricantes decidieron desarrollar un formato que pudiera leerse en todos los secuenciadores. Imagine el formato de Archivo MIDI Estándar como el formato TXT de los ordenadores personales: es el nivel que todos los programas pueden comprender.

Al contrario que el formato TXT, no obstante, el formato de Archivo MIDI Estándar (*SMF*) es muy elaborado: incluso puede trabajar con mensajes esclusivos del sistema (SysEx), el tipo de mensajes MIDI más complejo, con lo que el “formato” (comparable a la paginación del texto impreso) permanece intacto al convertir una secuencia a SMF.

En realidad, el formato SMF es tan elaborado que algunos sintetizadores ya no están basados en el sistema de su fabricante para grabar y reproducir información – lo cual es el caso del Grabador y del secuenciador de 16 pistas del G-1000.

El formato de Archivo MIDI Estándar (es decir, el hecho de que cualquier secuenciador pueda leer la información) es un requisito previo para los dos formatos siguientes (es decir, el hecho de que la selección de sonidos, entre otras cosas, permanezca inalterada).

Sistema GM: El sistema GM (General MIDI) es un grupo de recomendaciones que pretenden ofrecer una manera de superar las limitaciones de los diseños exclusivos y estandarizar las posibilidades MIDI de los equipos generadores de sonidos. Los equipos generadores de sonidos y la información de sonido que cumplen con el estándar GM llevan el logotipo GM. La información de canción con el logotipo GM puede reproducirse utilizando cualquier equipo generador de sonidos GM, y se oirá básicamente la misma interpretación musical.

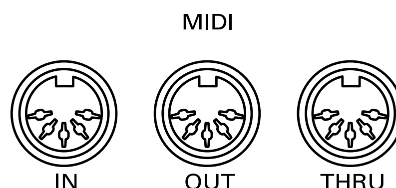
Formato GS: El formato GS es el grupo de especificaciones unificado de Roland para estandarizar las posibilidades MIDI de los equipos generadores de sonidos. La información de canción con el logotipo GS puede reproducirse en cualquier unidad generadora de sonidos GS. El G-1000 es compatible con GM y con GS, y puede utilizarse para reproducir información de canción que lleve alguno de estos logotipos.

13.1 MIDI en general

Requisitos para recibir y transmitir información MIDI.

Conectores MIDI

Los mensajes MIDI se transmiten y reciben utilizando tres conectores y cables MIDI especiales:



MIDI IN: Este conector recibe mensajes de otros equipos MIDI.

MIDI OUT: Este conector transmite los mensajes MIDI generador en el G-1000

MIDI THRU: Este conector “repite” todos los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN

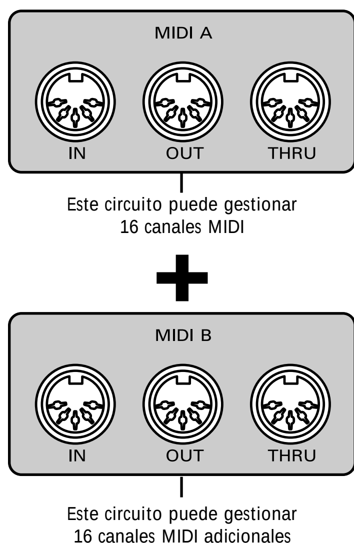
Canales

El MIDI puede transmitir y recibir mensajes de manera simultánea en 16 canales, con lo que pueden controlarse hasta 16 instrumentos. Actualmente, muchos instrumentos –como el G-1000– son multitímbricos, lo que significa que pueden tocar varias partes musicales utilizando diferentes sonidos.

Este concepto es muy sencillo de entender. Piense en el G-1000: éste dispone de un Arranger capaz de tocar la percusión, el bajo y hasta seis partes de acompañamiento, y al mismo tiempo permite tocar hasta siete partes a tiempo real. Un instrumento capaz de tocar todas estas partes utilizando Tones o sonidos diferentes se conoce como un instrumento *multitímbrico*. Ésto también es así para módulos de sonido como los de la serie Sound Canvas.

No obstante, a diferencia de muchos instrumentos multitímbricos del mercado, el G-1000 puede gestionar hasta 32 canales MIDI. Pero, ¿es ésto posible si el MIDI sólo dispone de 16 canales?

Sí lo es. El G-1000 dispone de dos circuitos MIDI independientes, llamados A y B. Existen dos conectores MIDI IN (A and B), dos conectores MIDI OUT (A y B), y dos conectores MIDI THRU (A y B):



No existe ningún vínculo interno entre estos dos circuitos MIDI, con lo que pueden utilizarse 2 x 16 = 32 canales MIDI.

Tipos de información MIDI

El aspecto más importante del estándar MIDI es que permite a un instrumento indicar a otro el momento en que debe tocar una nota, la duración de ésta y la fuerza con que debe tocarla.

Otros aspectos de una interpretación musical incluyen la modulación (vibrato), Pitch Bend (desafinación), el volumen, la panoramización, etc.

Existe otro grupo de mensajes MIDI que se utiliza para indicar al receptor el momento en que debe seleccionar otro sonido, y el sonido que debe seleccionar. Estos mensajes se conocen mensajes de *Selección de banco* y de *cambio de programa*. En realidad, éstos son los mensajes que se graban al principio de cada división de Estilo y que se escriben en una Memoria de Performance para poder seleccionar el Tone para *todas* las partes disponibles simplemente seleccionando una Memoria de Performance. Los mensajes de cambio de programa y de Selección de Banco también permiten seleccionar Memorias de Performance, Estilos y Grupos de Percusión (para las partres MDR y ADR).

Un último tipo de información MIDI permite sincronizar dos instrumentos MIDI para que empiecen a sonar y paren al mismo tiempo y para que sigan el mismo tempo.

13.2 Mensajes MIDI utilizados por el G-1000

La manera en que un equipo responde al recibir mensajes MIDI (es decir, la manera en que produce sonido, etc.) depende de las especificaciones de este equipo. Ésto significa que si el equipo receptor no puede ejecutar la función especificada por mensaje recibido, el resultado musical no será el esperado. Lo que sucede es lo siguiente: existen varios niveles de compatibilidad MIDI, y no todos los instrumentos compatibles con MIDI comprenden (es decir, reciben) todos los mensajes MIDI existentes.

*Nota: Los mensajes MIDI cuya recepción es necesaria por parte del sistema GM (nivel 1) están dedicados con el símbolo *.*

Mensajes de nota *: Estos mensajes transmiten las notas tocadas en el teclado. Incluyen la siguiente información:

Mensaje	Explicación
Número de nota	Un número que describe la nota correspondiente a la tecla pulsada o soltada.
Activar nota	Un mensaje que indica que ha pulsado una tecla (es decir, "empieza a tocar ahora").
Desactivar nota	Un mensaje que indica que se ha soltado una tecla.
Velocidad	Un valor que describe la fuerza con que se ha pulsado una tecla.

En muchos instrumentos (como el G-1000), se utiliza un mensaje de activación de nota con una velocidad “0” para señalar el final de una nota (es decir, el valor de velocidad “0” actúa como mensaje de desactivación de nota).

Pitch Bend *: Este mensaje transmite la posición de la pantalla Bender (o rueda de pitch bend). La afinación cambiará al recibir este mensaje.

Selección de banco (CC00 y CC32), Cambio de Programa *

En el G-1000, estos mensajes se utilizanpara seleccionar Tones, Estilos y Memorias de Performance. Con los mensajes de Selección de Banco (que en realidad son mensajes de cambio de control) es posible seleccionar una mayor variedad de posiciones de memoria. Los mensajes de cambio de control se añadieron cuando fue evidente que el número máximo de sonidos seleccionables utilizando mensajes de cambio de programa (128) no era suficiente para acceder a todos los sonidos de un instrumento concreto.

Nota: No olvide enviar un mensaje de cambio de programa después de un mensaje de Selección de Banco, ya que si envía sólo mensajes de Selección de Banco no sucederá nada. El orden correcto para enviar estos mensajes es (preste atención a los valores CPT):

1.1.0 Selección de Banco CC0 + valor
1.1.1 Selección de Banco CC32 + valor (0, 1, 2 ó 3)
1.1.2 Cambio de Programa

En el G-1000, los mensajes CC32 se utilizan para seleccionar el modo Tone: “0” (no salir del modo Tone actual), “1” (Old, es decir, modo SC-55, Grupos E y F), “2” (modo Tone G-800, Grupos C y D), o “3” (Modo Tone G-1000, Grupos A y B).

Mensajes de cambio de control

Estos mensajes controlan parámetros como la modulación y la panoramización. La función de un mensaje está determinada por su número de cambio de control (ID).

Modulación (CC01) *: Este mensaje controla el vibrato.

Volumen (CC07) *: Este mensaje controla el volumen de una parte. Al recibirse este mensaje, el volumen de la parte que lo recibe en este canal MIDI cambiará.

Expresión (CC11) *: Este mensaje transmite cambios de volumen. Puede utilizarse para añadir expresión. El volumen de una Parte se verá afectado por los mensajes de Volumen (CC07) y por los mensajes de Expresión (CC11). Si se recibe un valor "0" para alguno de estos mensajes, el volumen de la parte será 0 y no subirá aunque se reciba otro mensaje con un valor superior.

Panoramización (CC10) *: Este mensaje controla la posición estéreo de una parte.

Controladores generales (CC16 y CC17): Éstos son dos mensajes de cambio de control sin ninguna función concreta asignada dentro del estándar MIDI. En el G-1000, permiten controlar dos parámetros de Insertion EFX. CC16 está asignado al deslizador [SOURCE 1], y CC17 al deslizador [SOURCE 2]. Consulte también en la página 187 los parámetros que pueden controlarse.

Sustain (1) (CC64) *: Este mensaje transmite los movimientos arriba / abajo del pedal Sustain. Al recibirse un mensaje de Sustain Activado, la notas se sostendrán. En el caso de instrumentos tipo caída, como un piano, el sonido caerá de manera gradual hasta que se reciba el mensaje de Sustain Desactivado. En el caso de instrumento tipo sustain, como un órgano, el sonido continuará oyéndose hasta que se reciba el mensaje de Sustain Desactivado.

Sostenuto (CC 66): El pedal Sostenuto de un piano sostiene sólo las notas que ya sonaban en el momento de pulsar el pedal. El mensaje Sostenuto transmite el movimiento de este pedal.

Nota: Esta función puede asignarse a un conmutador de pedal opcional (consulte la página 44).

Celeste (CC67): El pedal Celeste de una piano suaviza el sonido mientras el pedal está pulsado. El mensaje Celeste transmite los movimientos de este pedal. Al recibirse un mensaje de Celeste Activado, la frecuencia de corte será más baja, con lo que el sonido será más suave. Al recibirse un mensaje de Celeste Desactivado, volverá a oírse el sonido previo.

Nota: Esta función puede asignarse a un conmutador de pedal opcional (consulte la página 44).

Nivel de Envío a la Reverberación (CC91): Este mensaje añade un efecto de reverberación a la parte.

Nivel de Envío al Chorus (CC93): Este mensaje añade un efecto chorus a la parte.

Nivel de Envío al Retardo (CC94): Este mensaje añade un efecto de retardo a la parte. El retardo no está disponible para las partes de percusión (ADR y MDR).

Portamento (CC65), tiempo de Portamento (CC05), Control de Portamento (CC84): Consulte los detalles en la página 79. Al recibirse un mensaje de Portamento, el efecto Portamento se activa o se desactiva. El Tiempo de Portamento controla la velocidad de cambio de la afinación. El Control de Portamento especifica el número de nota origen (la nota tocada previamente).

RPN LSB, MSB (CC100/101) *, Entrada de Datos (CC06/38) *: La función de los mensajes RPN (Número de Parámetro Registrado) está definida en la especificación MIDI, por lo que este mensaje puede utilizarse entre equipos de diferentes tipos. Los mensajes RPN MSB y LSB especifican el parámetro que se modificará, y los mensajes de entrada de Datos pueden utilizarse para modificar el valor del parámetro. Los mensajes RPN pueden utilizarse para modificar la Pitch Bend Sensitivity, Master Coarse Tune y Master Fine Tune.

Nota: Los valores modificados utilizando mensajes RPN no se inicializarán al recibirse mensajes de cambio de programa, etc. para seleccionar otros sonidos.

NRPN LSB, MSB (CC98/99), Entrada de Datos (CC06/38): Los mensajes NRPN (Número de Parámetro No Registrado) pueden utilizarse para modificar los valores de parámetros de sonido únicos de una equipo concreto. Los mensajes NRPN MSB y LSB especifican el parámetro que se modificará, y los mensajes de Entrada de Datos pueden utilizarse para modificar el valor del parámetro.

El formato GS define la función de varios mensajes NRPN, con lo que las aplicaciones compatibles con GS pueden utilizar mensajes NRPN para modificar parámetros de sonido como los valores de Vibrato, Frecuencia de Corte, Resonancia y Envolvente.

Nota: Los valores modificados utilizando mensajes NRPN no se inicializarán al recibirse mensajes de cambio de programa, etc. para seleccionar otros sonidos.

Nota: Con los ajustes originales, el G-1000 ignorará los mensajes NRPN. Después de recibirse un mensaje de Reinicialización GS (o al pulsar el botón [GM/GS MODE]), los mensajes NRPN se recibirán. También es posible activar manualmente Rx NRPN (Conmutador de Recepción de NRPN), para así recibir los mensajes NRPN.

Aftertouch (sólo Presión de Canal *): Aftertouch es un mensaje que transmite la presión aplicada al teclado después de tocar una nota, con lo que esta información puede utilizarse para controlar varios aspectos del sonido. Exsiten dos tipos de mensajes de Aftertouch; Presión de Tecla Polifónica, que se transmite independientemente para cada nota, y Presión de Tecla de Canal, que se transmite como un valor que afecta a todas las notas de un canal MIDI especificado.

Todos los Sonidos Desactivados: Este mensaje desactiva todas las notas que estén sonando.

Mensaje Todas las Notas Desactivadas *: Este mensaje envía un mensaje de desactivación de nota a cada nota que esté sonando en el canal especificado. No obstante, si Sustain 1 o Sostenuto están activado, el sonido continuará oyéndose hasta que que se desactiven.

Reinicializar Todos los Controladores *: Este mensaje vuelve a definir los valores de los controladores (modulación, pitch bend, etc.) según sus ajustes iniciales. Se reinicializarán los siguientes valores de controladores para el canal especificado.

Mensaje MIDI	Valor inicial
Pitch Bend	0 (centro)
Aftertouch polifónico	0 (mínimo)
Aftertouch de canal	0 (mínimo)
Modulación	0 (mínimo)
Expresión	127 (máximo)
sustain	0 (desactivado)
Portamento	0 (desactivado)
Celeste	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
RPN	ningún cambio
NRPN	ningún cambio

Nota: Los valores de parámetros modificados con RPN o NRPN no cambiarán al recibir un mensaje para Reinicializar Todos los Controladores.

Active Sensing: Este mensaje de utiliza para comprobar que no haya conexiones MIDI defectuosas, como cables MIDI que se hayan desconectado, o cables MIDI dañados. El G-1000 transmite mensajes de Active Sensing desde ambos conectores MIDI OUT a intervalos concretos. Al recibirse un mensaje de Active Sensing vía un conector MIDI IN, la monitorización Active Sensing empieza, y si no se recibe un mensaje Active Sensing durante más de 420 ms, se asume que el cable se ha desconectado. En esta situación, todas las notas que estén sonando se desactivarán, se ejecutará el mismo proceso que si se recibiera un mensaje para Reinicializar Todos los Controladores, y la monitorización Active Sensing se interrumpirá.

Mensajes exclusivos del sistema

Los mensajes exclusivos del sistema (SysEx) se utilizan para controlar funciones que son únicas de equipos concretos. Aunque pueden utilizarse mensajes exclusivos del sistema universales incluso entre equipos de diferentes fabricantes, la mayoría de los mensajes exclusivos sólo se aplican a un tipo de instrumento.
Para reconocer el equipo al que va destinada la información, los mensajes exclusivos de Roland contienen un ID de fabricante, un ID de equipo y un ID de modelo.

Nota: Consulte en el manual aparte los detalles acerca de los mensajes SysEx reconocidos por el G-1000.

Exclusivo del Sistema Universal: Al recibirse un mensaje de Activación del Sistema GM, el G-1000 se configurará según los ajustes GM básicos. Además, una vez recibida la Activación del Sistema GM los mensajes NRPN y de Selección de Banco dejarán de recibirse. El principio de la información de canción con el logotipo GM contiene un mensaje de Activación del Sistema GM. Ésto significa que si reproduce la información desde el principio, el generador de sonido se inicializará de manera automática según con los ajustes básicos.

Reinicialización GS (Exclusivo del Sistema del formato GS): al recibirse una Reinicialización GS, el G-1000 se configurará según los ajustes GS básicos. El principio de la información de canción con el logotipo GS contiene un mensaje de Reinicialización del sistema GS. Ésto significa que si reproduce la información de canción desde el principio, el equipo generador de sonidos se inicializará de manera automática con los ajustes básicos.

Volumen General (Exclusivo del Sistema Universal): Éste es un mensaje exclusivo común a todos los equipos MIDI más modernos que controla el volumen general de todo el G-1000.

Otros mensajes exclusivos del sistema (SysEx): El G-1000 puede recibir mensajes exclusivos del sistema GS (modelo ID 42H) comunes a todos los generadores de sonidos GS.

Los diagramas de aplicación MIDI

El MIDI permite conectar muchos tipos de instrumentos diferentes, pero en algunos casos habrá tipos de mensajes que no podrá transmitirse correctamente. Por ejemplo, si desea utilizar el Aftertouch de teclado de un instrumento externo para controlar el sonido, pero el generador de sonido conectado al teclado no puede recibir mensajes de Aftertouch, no será posible obtener el resultado musical deseado. Sólo es posible ejecutar los mensajes utilizados por ambos equipos.

La especificación MIDI obliga a que todos los manuales de usuario de todos los equipos MIDI incluyan un “Diagrama de Aplicación MIDI” que muestre los tipos de mensajes MIDI que el equipo en cuestión puede transmitir y recibir. Coloque la columna de *Transmisión* del diagrama de aplicación del equipo transmisor junto a la columna de *Recepción* del diagrama de aplicación del equipo receptor. Los mensajes marcados con “0” en ambos diagramas podrán intercambiarse correctamente. Si en alguno de los diagramas aparece una “X” para un tipo de mensajes concreto, este mensaje no podrá intercambiarse.

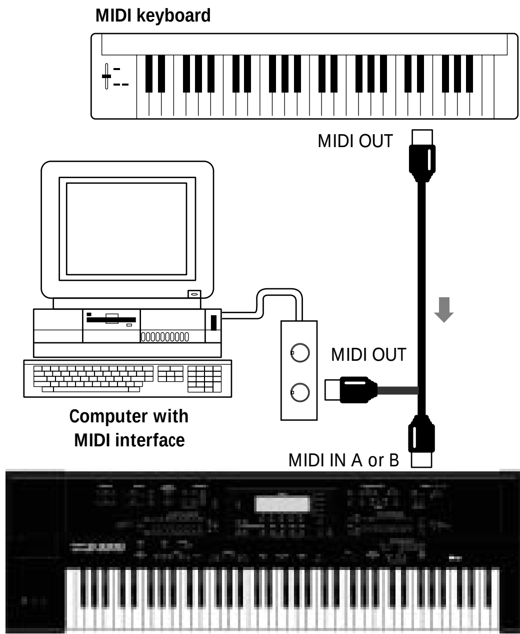
13.3 Recibir mensajes MIDI

El G-1000 dispone de un impresionante número de parámetros MIDI, algunos de los cuales se utilizan para ajustar los canales de recepción MIDI (RX) o de transmisión MIDI (TX), pero la mayoría de ellos están relacionados con activar y desactivar la recepción o transmisión de ciertos mensajes MIDI. No cambie los ajustes de los parámetros MIDI a menos que sepa exactamente lo que está haciendo, ya que con ello garantizará el grado máximo posible de compatibilidad con otros equipos MIDI.

Después de ajustar los parámetros MIDI puede escribirlos en un Grupo MIDI (consulte la página 139), para poder recuperarlos cuando sea necesario. Seleccionar otro Grupo MIDI puede tener unos efectos drásticos en la manera en que se compartará el G-1000 dentro de una instalación MIDI.

Conexiones

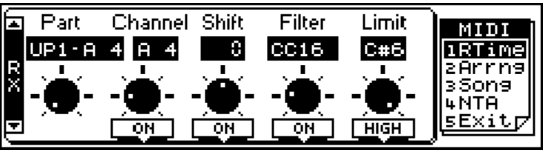
Para poder aprovechar los sonidos del G-1000 mientras toca un teclado externo utilizando un ordenador o un secuenciador, realice las siguientes conexiones:



Si el número de canal MIDI de la parte que desea tocar vía MIDI está precedido por una "A", deberá conectar el controlador externo al puerto MIDI IN A. Si la parte que desea controlar vía MIDI está precedida por una "B", deberá conectar el controlador externo al puerto MIDI IN B.

Parámetros RX

Página Master: [F3] (MIDI)→[F1] (RTime), [F2](Arrng), o [F3] (Sng)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página RX)



Estas tres página incluyen los mismos parámetros, por lo que las explicaremos a la vez. Simplemente debe recordar pulsar [F1] para seleccionar el nivel a tiempo real (RTime), [F2] para seleccionar el nivel Arranger (Arrng), o [F3] para seleccionar el nivel de canción (Song).

Part: Este parámetropermite seleccionar la parte cuyos ajustes MIDI RX desea cambiar. Las partes que puede seleccionar son:

Tecla de función	Partes
[F1] (RTime)	UP1, UP2, UP3, MI, LOW1, LOW2, MBS, MDR
[F2] (Arrng)	ADR, ABS, AC1~AC6
[F3] (Song)	Sng B1~Sng B16

Las partes de canción son 16 partes adicionales que están disponibles en todo momento para el control MIDI (al fin y al cabo, el G-1000 es un instrumento multitímbrico de 32 partes). Evidentemente, el Grabador y el secuenciador de 16 pistas también utilizan estas partes, en cuyo caso éstas también *transmiten* datos.

Channel (A1~B16): Permite asignar un canal de recepción MIDI (es decir, el número de canal utilizado para recibir la información MIDI procedente de instrumentos, secuenciadores u ordenadores externos) en la parte seleccionada. La letra (A o B) denota el puerto MIDI IN al que debe conectarse el transmisor (MIDI IN A o MIDI IN B) para controlar la parte en cuestión. Por defecto, todas las partes a tiempo real y del Arranger están ajustadas para recibir y transmitir mensajes MIDI vía los conectores MIDI A. La partes de canción, por el contrario, están ajustadas para recibir y transmitir vía los conectores MIDI B.

Nota: Si el Arranger no está sonando (es posible que deba ajustar el parámetro Style Sync (consulte la página 138) de manera que el Arranger no empiece a sonar como respuesta a un mensaje de Inicio), podrá utilizar las partes del Arranger de la misma manera que utilizaría las partes de un generador de sonidos multitímbrico.

Pulse el botón Part Select [M.BASS] (Channel On/Off) para evitar que la parte seleccionada (Off) reciba ningún mensaje MIDI. En caso contrario, seleccione On.

Shift: (–48~48) Este parámetro permite transponer los mensajes de nota recibidos antes de enviarlos al generador de sonidos del G-1000. Es posible cambiar la afinación de los mensajes de nota recibidos, lo cual puede ser útil si está acostumbrado a tocar una canción (que recibe vía MIDI) en un tono diferente del de la información que está recibiendo. La transposición máxima posible es de cuatro octavas hacia arriba (48) o hacia abajo (–48). Cada paso representa un semitono.

Utilice el botón Part Select [LOWER1] para especificar si el intervalo de Shift debe aplicarse (On) o no (Off).

Filter

Este parámetro permite seleccionar varios mensajes MIDI y especificar, para cada uno de ellos (es decir, para cada parámetro seleccionable), si debe recibirse (On) o no (Off) el mensaje seleccionado. Utilice el botón Part Select [UPPER2] para seleccionar On u Off. Los mensajes MIDI quepuede filtrar son:

PChng: Mensajes de cambio de programa (incluyendo los mensajes de Selección de Banco)

PBend: Mensajes de Pitch Bend

Modul: Mensajes de modulación (CC01)

Volum: Mensajes de volumen (CC07)

PanPt: Mensajes de panoramización (CC10)

Expre: Mensajes de expresión (CC11)

Hold: Mensajes de sustain (CC64)

Sostn: Mensajes de Sostenuto (CC66)

Soft: Mensajes de celeste (CC67)

Revrb: Mensajes de envío a reverberación (CC91)

Chrus: Mensajes de envío a chorus (CC93)

Delay: Mensajes de envío a retardo (CC94)

CAF: Aftertouch de canal

RPN: Número de parámetro registrado (CC100/101)

NRPN: Número de parámetro no registrado (CC98/99)

SysEx: Mensajes SysEx (esclusivos del sistema)

CC16 & CC17: Ajustes de Source 1 y 2.

C32= 0: Qué hace cuando los mensajes CC32 recibidos son iguales a 0, o si no se reciben estos mensajes. Para este parámetro puede seleccionar Old, G-800, o G-1000, es decir, no es posible filtrar este mensaje de Selección de Banco. (Este filtro sólo se aplica a la recepción.)

Nota: Consulte “Mensajes MIDI utilizados por el G-1000” en la página 130, donde encontrará los detalles acerca de estos mensajes MIDI.

Limit (High, Low: C-1~G9)

Estos parámetros (High y Low) permiten ajustar la gama de notas que se recibirá. Si la parte seleccionada no debe recibir todos los mensajes de nota del canal MIDI seleccionado, ajuste esta gama a los valores deseados. Ésto puede ser necesario al controlar el G-1000 desde un acordeón MIDI que envía las notas de acordes y de bajo por el mismo canal. Puede utilizar las partes de canción (MIDI IN B) para ello — y seguir utilizando el G-1000 de la manera normal.

Para ajustar el límite superior (High), en primer lugar pulse Part Select [UPPER1] hasta que el mensaje bajo el mando de la pantalla sea *High*. Para ajustar el límite inferior, pulse Part Select [UPPER1] para seleccionar Low antes de ajustar el valor con el mando [UPPER/VARIATION].

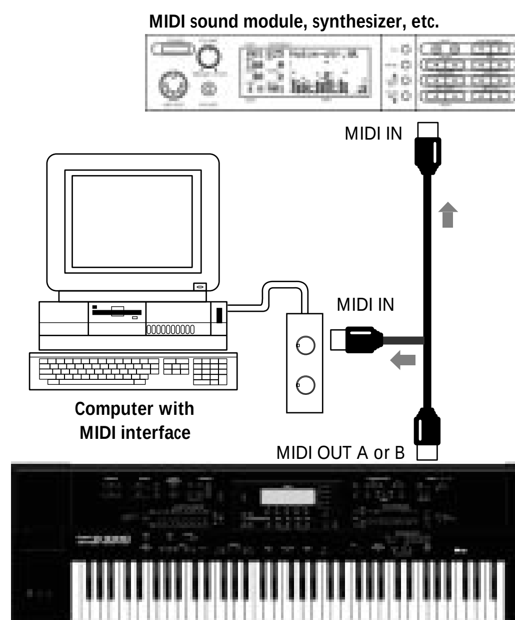
Nota: Low Limit no puede ajustarse a un valor superior al de High Limit (y viceversa). Una vez el valor de Low Limit sea igual al de High Limit, al ajustar un valor superior para Low también se modificará el valor para High.

Nota: Algunos instrumentos empiezan en C-2 y terminan en G8 (en lugar de C-1 y G9). Es posible que deba “añadir una octava” al valor que aparece en la pantalla del ordenador o del secuenciador externo.

13.4 Transmitir mensajes MIDI

Conexiones

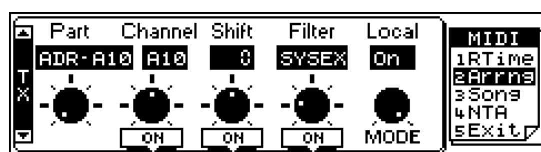
Para que otro instrumento suene como respuesta a las notas tocadas en el G-1000, o para que un ordenador o un secuenciador externo grabe lo que toca, deberá realizar las siguientes conexiones:



Parámetros MIDI TX

Página Master: [F3] (MIDI)→[F1] (RTime), [F2] (Arrng), o [F3] (Sng)

[PAGE] ▲▼ (seleccione la página TX)



Part, Channel, Shift, Filter

Excepto por el hecho de que estos parámetros se aplican a la transmisión de mensajes MIDI (es decir, a los mensajes enviados al tocar en el G-1000, seleccionar Tones, etc.), estos parámetros son idénticos a los parámetros RX. Consulte “Filter”.

Nota: A menos que tenga una buena razón para ello, es aconsejable que seleccione siempre el mismo número para el canal TX (transmisión) y el canal RX (recepción) de una parte. Ello le ayudará a localizar el problema siempre que la parte en cuestión no reciba mensajes MIDI o envíe mensajes MIDI por el canal “equivocado”.

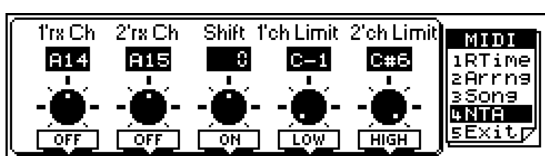
Local (On, Off)

Ajuste Local a On (ajuste por defecto) siempre que desee que el G-1000 responda a las notas tocadas en el teclado. Ajustar Local a Off significa que la parte cuestión dejará de controlar el generador de sonidos interno. Al trabajar con un secuenciador equipado con una función *Soft Thru* (eco MIDI) – y *sólo* si (i) conecta los conectores MIDI IN *y* OUT del G-1000 al secuenciador externo u ordenador, y (ii) utiliza el G-1000 como teclado MIDI maestro para la secuenciación – es posible que deba ajustar este parámetro a Off para evitar que cada nota suene dos veces (produciendo un sonido desagradable llamado *bucle MIDI*). En todos los demás casos, seleccione On.

Nota: Es posible conseguir un ajuste similar a Local Off enmudeciendo una parte (consulte la página 68) y ajustando Part Switch (consulte la página 137) a Int.

13.5 NTA: Canales de recepción de Nota-A-Arranger

Página Master: [F3] (MIDI)→[F4] (NTA)



Sólo existe una página NTA porque las notas NTA sólo tienen significado para el G-1000 si se reciben de un instrumento MIDI externo. Lo que toca en el área de reconocimiento de acordes del teclado para enviarlo al Arranger se convierte de manera automática en los números de nota MIDI correspondientes. A diferencia de instrumentos similares de otros fabricantes, el G-1000 cuenta con la posibilidad de enviar los números de nota de todas las partes del Arranger, con lo que es posible utilizar los Estilos internos o propios para grabar rápidamente una canción con acompañamientode banda. Puesto que se graba cada nota del Estilo Musical, no es necesario transmitir los mensajes de nota utilizados para alimentar al Arranger (las notas NTA).

1’rx Ch, 2’rc Ch (A1~B16)

Las notas NTA pueden enviarse por dos canales MIDI, lo que permite controlar el Arranger del G-1000 utilizando un acordeón MIDI o cualquier otro instrumento capaz de enviar información de acompañamiento (o información utilizada para controlar el acompañamiento) por dos canales (como órganos con pedales de bajos, por ejemplo).

Nota: No es posible asignar el mismo canal MIDI a 1’rxCh y a 2’rxCh.

Nota: La letra (A o B) se refiere al conector MIDI IN al que deben conectarse los instrumentos transmisores.

Shift

(–48~48) Este parámetro permite transponer los mensajes de nota recibidos antes de enviarlos al generador de sonidos del G-1000. Es posible cambiar la afinación de los mensajes de nota MIDI recibidos, lo cual puede ser útil si está acostumbrado a tocar una canción (que recibe vía MIDI) en un tono diferente del de la información que está recibiendo. La transposición máxima posible es de cuatro octavas hacia arriba (48) o hacia abajo (–48). Cada paso representa un semitono.

El parámetro Shift se aplica a ambos canales NTA.

Utilice el botón Part Select [LOWER1] para especificar si el intervalo de Shift debe aplicarse (On) o no (Off).

1’ch Limit, 2’ch Limit (C-1~G9)

High y Low permiten ajustar la gama de notas que se recibirá. Si la “parte” NTA no debe recibir todos los mensajes de nota del canal MIDI seleccionado, ajuste la gama a los valores deseados.

Para ajustar el límite superior (High), en primer lugar pulse Part Select [UPPER1] hasta que el mensaje bajo el mando de la pantalla sea *High*. Para ajustar el límite inferior, pulse Part Select [UPPER1] para seleccionar *Low* antes de ajustar el valor con el mando [UPPER/VARIATION].

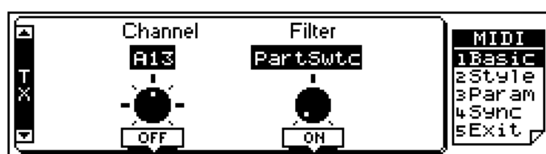
Nota: Low Limit no puede ajustarse a un valor superior al de High Limit (y viceversa). Una vez el valor de Low Limit sea igual al de High Limit, al ajustar un valor superior para Low también se modificará el valor para High.

Nota: Algunos instrumentos empiezan en C-2 y terminan en G8 (en lugar de C-1 y G9). Es posible que deba “añadir una octava” al valor que aparece en la pantalla del ordenador o del secuenciador externo.

13.6 Canal básico

Página Master: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F1] (Basic)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página RX o TX)





Basic Channel se utiliza para varias funciones: para recibir y transmitir mensajes de cambio de programa y de selección de banco para seleccionar Memorias de Performance, así como para la recepción y transmisión de otros tipos de mensajes que no están directamente relacionados con un canal MIDI específico pero que pueden afectar a todas las partes del G-1000 (como la función Part Switch, por ejemplo). Ésto no significa que el canal MIDI asignado a la función Basic Channel no tenga ninguna importancia. Simplemente, los mensajes recibidos en este canal también pueden aplicarse a otros aspectos del G-1000.

Channel (A1~B16)

Utilice este parámetro para asignar un canal RX (recepción) o TX (transmisión) a la función Basic Channel. Si no desea que los mensajes de Basic Channel se reciban (o transmitan), utilice el botón [ACCOMP/GROUP] para seleccionar Off (éste es el ajuste por defecto).

Filter

Este parámetro permite seleccionar tres funciones y especificar si los correspondientes mensajes MIDI deben (On) o no deben (Off) recibirse (o transmitirse):

PartSwtc: Siempre que enmudezca o desenmudezca una parte en las páginas Volume, el G-1000 enviará un mensaje NRPN que describirá esta acción. El G-1000 permite evitar el envío de este mensaje (o la respuesta a él siempre que se reciba desde un instrumento externo). Filtrar estos mensajes en la página TX puede ser útil para evitar que el secuenciador externo los grabe – o para evitar que el módulo GS receptor enmudezca la parte asignada a este canal.

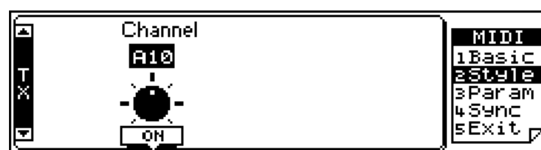
PrfMemPC: Este parámetro se utiliza para filtrar la transmisión (TX) o la recepción (RX) de mensajes de cambio de programa y de selección de banco relativos a la selección de Memorias de Performance.

MstVolum (sólo en la página RX): Este parámetro permite activar o desactivar la recepción de los mensajes de Volumen General (consulte la página 132) que cambiarían el volumen de todo el G-1000.

Lyrics (sólo en la página TX): La función Lyrics del G-1000 es en realidad un nuevo tipo de mensaje MIDI que se utiliza para transmitir las palabras (o letra de canción) contenidas en un Archivo MIDI Estándar (como eventos de metatexto). Al reproducir Archivos MIDI Estándar con información de letra de canción, el G-1000 envía esta información por el Canal Básico – a menos que haya ajustado el filtro correspondiente a Off. Seleccione On si desea transmitir la información de Lyrics a un LVC-1 Lyrics-to-Video Converter.

13.7 Canal de Estilo

Página Master: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F2] (Style)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página RX o TX)





Style Channel es un canal MIDI que se utiliza para recibir y transmitir mensajes de cambio de programa y de selección de banco que permiten seleccionar Estilos vía MIDI, y mensajes de volumen que cambian el volumen de un Estilo. Tenga en cuenta que estos dos tipos de mensajes sólo pueden filtrarse en la página RX (es decir, puede seleccionarse *recibirlos* o no).

Seleccionar Estilos vía MIDI

Antes de entrar en este asunto, hay algo que debemos explicarle acerca de la manera en que pueden seleccionarse Estilos Musicales vía MIDI. La siguiente figura le ayudará a comprenderlo:

MIDI address of the selected Style

STL A14 Rock1 CC-00: 1 CC-32: 17 PC : 2
STYLE Bank
1 ROCK 5 16 BEAT
2 DANCE 6 50's & 60's
3 CONTEMPORARY 7 ROCK'N
4 8 BEAT 8 STANDARDS
5Exit

Como puede ver, la dirección MIDI de un Estilo Musical está formada por tres elementos: un número de cambio de programa (aquí “2”), un número CC00 (“1”), y un número CC32 (“17”). CC00 y CC32 son mensajes de selección de banco. Los valores asignados a CC00 y CC32 definen el Estilo, mientras que el número de cambio de programa define el patrón (Introducción, Final, etc.). Es decir, si envía sólo un

número de cambio de programa se seleccionará otro patrón del Estilo actual. El G-1000 sólo seleccionará otro Estilo Musical si el número de cambio de programa está precedido por dos valores (para CC00 y CC32).

Nota: Siempre que seleccione otro Estilo en el G-1000, éste transmitirá un cluster CC00-CC32-PC al conector MIDI OUT asignado al canal de Estilo. Consulte el diagrama de Estilos al final de este manual, donde encontrará una lista completa de todos los Estilos disponibles y sus direcciones.

Channel (A1~B16)

Permite asignar un canal MIDI a la función de selección de Estilo (canal de transmisión en la página TX y canal de recepción en la página RX). Si no desea recibir (o transmitir) los mensajes de Style Channel, utilice el botón [M.BASS] para seleccionar Off.

Filter (sólo en la página RX)

Tal como ya se ha explicado, es posible filtrar dos tipos de mensajes:

StlVolum: Mensajes de volumen relacionados con los Estilos Musicales. Seleccione Off si el G-1000 no debe recibirlos.

StylePC: Mensajes de cambio de programa y de selección de banco para seleccionar Estilos. Seleccione Off si el G-1000 no debe seleccionar otros Estilos o patrones como respuesta a la recepción de estos mensajes.

13.8 Parámetros MIDI (Param)

Página Master: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F3] (Param)



Esta página contiene varios parámetros que no están relacionados entre ellos (las demás páginas MIDI se concentran siempre en un aspecto concreto).

Tx Octave (Absolute, Relative)

El parámetro TX Octave puede ajustarse a Absolute o Relative. Se aplica a la selección de Tones. Es posible que haya observado que al asignar un sonido de bajo a la parte Upper1 en el modo Split Keyboard, la notas se transponen de tal manera que puede tocar una línea de bajo utilizando la parte Upper1. *Relative* significa que esta transposición interna (y automática) se traducirá a números de nota, con lo que al tocar una nota C4 (número de nota 60) puede, por ejemplo, tocarse y enviarse el número de nota 36 al puerto MIDI OUT correspondiente. Ésto, obviamente, dependerá del Tone asignado a la parte Upper1.

En el modo *Absolute*, el número de nota MIDI enviado al puerto MIDI OUT correspondiente será el asignado a la tecla pulsada (p.ej., núemro de nota 60). La ventaja de poder seleccionar entre Absolute y Relative es que puede tocar una línea de bajo con la parte Upper1 del G-1000 y doblarla con una trompeta de un instrumento externo.

Nota: si decide no utilizar los valores TX o RX Shift, puede ajustar el conmutador correspondiente a Off. Ésto es más rápido que volver a ajustar todos los valores Shift a "0".

Conmutadores rxVelo, txVelo, On/Off

El G-1000 dispone de un teclado sensible a la velocidad y de un generador de sonidos capaz de responder a los mensajes de velocidad. Los mensajes de velocidad son un elemento importante para la expresión musical, ya que según la manera en que se pulsa una tecla, el sonido resultante es alto y brillante o bajo y apagado, e indica al que escucha algo acerca de los sentimientos del intérprete.

En algunos casos, no obstante, puede ser aconsejable no transmitir el aspecto de la velocidad de la música, emulando así a instrumentos que no son sensibles a la velocidad (como los órganos, por ejemplo). El G-1000 permite activar o desactivar la transmisión y/o la recepción de los mensajes de velocidad. Utilice los botones Part Select [M.BASS] y Part Select [LOWER1] para activar o desactivar la recepción (RX) o la transmisión (TX) de los mensajes de velocidad.

Si selecciona Off, deberá indicar al G-1000 el valor de velocidad que deberá utilizar en lugar del flujo continuo que se recibe normalmente (en este caso, la palabra *recibir* se aplica tanto a la información MIDI recibida y a los mensajes recibidos desde el teclado del G-1000). Para ello existen rxVelo y txVelo. El valor que ajuste utilizando el mando [ACCOMP/GROUP] o [BASS/BANK] se utilizará para todas las notas recibidas vía MIDI (RX) o enviadas a un puerto MIDI OUT (TX) – pero sólo cuando el filtro de velocidad correspondiente esté ajustado a Off.

PartSwtc

El parámetro Part Switch de esta página de pantalla permite determinar lo que ocurre al enmudecer una parte en la primera página Realtime o Arranger Mixer (consulte "enmudecer partes" en la página 68). Una de las cosas que *sabe* que va a ocurrir es que la parte en cuestión no sonará al tocar el teclado – aunque su indicador Keyboard Mode se ilumine, o aunque el Arranger esté sonando. Lo que *no* puede ver, no obstante, es si una parte enmudecida sigue enviando información MIDI. PartSwtc permite especificar si una parte enmudecida debe seguir enviando mensajes MIDI o no a MIDI OUT A o B:

Int: Una parte enmudecida no podrá tocarse con el teclado o el Arranger del G-1000, pero continuará enviando mensajes MIDI al puerto MIDI OUT al que esté asignada.

Int+Mid: Una parte enmudecida no podrá tocarse con el teclado o el Arranger del G-1000, y tampoco enviará mensajes MIDI.

Si selecciona Int y enmudece una parte, el efecto es el mismo que seleccionar Local Off (consulte la página 135). Utilice el método más adecuado para cada situación: el enmudecimiento de parte puede guardarse en una Memoria de Performance, mientras que Local y Part Switch sólo pueden guardarse en un Grupo MIDI.

Soft Thru (On, Off)

Esta función anula las especificaciones MIDI, según las cuales el puerto MIDI OUT de un instrumento sólo envía los mensajes generados en el instrumento en si (es decir, el G-1000). Si ajusta Soft Thru a On, todas las notas recibidas en el canal NTA más allá de los límites inferior y superior NTA volverán a transmitirse a MIDI OUT de NTA. Utilice la función Soft Thru para un piano digital u otro instrumento de teclado que no disponga de ninguna función de división del teclado.

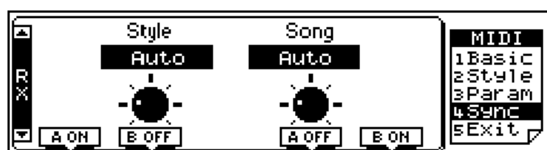
Al ajustar Soft Thru a On, el G-1000 envía un mensaje Local (CC122) con un valor "0" al piano digital, con lo que la fuente de sonido del piano deja de responder a las notas tocadas en su teclado. Puesto que el G-1000 vuelve a enviar todas las notas que no se utilizan para disparar el Arranger, oirá lo que toque en el piano – excepto lo que toque en la zona reservada para el Arranger.

Al volver a ajustar Soft Thru a Off, el G-1000 envía un mensaje Local con el valor "127", con lo que la función Local del piano vuelve a activarse.

13.9 MIDI Sync RX/TX

Style (Sync) RX, Song (Sync) RX

Página Master: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página RX)



Los parámetros Style Sync y Song Sync de las páginas RX se utilizan para especificar si el Arranger o el Grabador deben sincronizarse con secuenciadores o unidades de ritmo externas, y la manera de hacerlo. Las opciones son:

Internal: Ni el Arranger ni la canción empezarán a sonar ni se pararán, ni tampoco seguirán el tempo de la fuente de reloj MIDI externa (secuenciador, unidad de ritmo, etc.).

Auto: Mientras el Arranger o el Grabador no reciban comandos de Inicio/Parada o de reloj MIDI, seguirán su propio tempo y empezarán a sonar o se pararán al pulsar los botones [START/STOP] o [PLAY►/STOP■], o al utilizar un conmutador de pedal, etc. para iniciar o parar el Arranger o la reproducción de la canción.

MIDI: El Arranger o la canción sólo empezarán a sonar o se pararán con mensajes MIDI a tiempo real (Inicio, Parada, Reloj) procedentes de una fuente de reloj MIDI externa. Tenga en cuenta que no es posible iniciar el Arranger o la reproducción de la canción en el G-1000 cuando este modo está seleccionado.

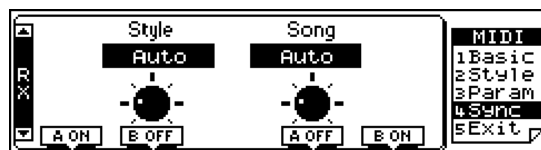
Remote: el Arranger o el Grabador esperan un mensaje de inicio para iniciar la reproducción siguiendo su propio tempo. Al recibir un mensaje de parada, la reproducción se detiene.

A On/Off, B On/Off

Utilice estos conmutadores para seleccionar puertos MIDI IN o OUT para la recepción o transmisión de información MIDI. A Off/B Off significa, obviamente, que el G-1000 no envía ni recibe información de sincronización MIDI.

Style (Sync) TX

Página Master: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página TX)



El parámetro Style Sync de la página TX permite especificar si el G-1000 debe enviar mensajes MIDI a tiempo real o no al iniciar el Arranger. Enviar mensajes MIDI a tiempo real (inicio, parada, reloj) tiene la ventaja de que permite sincronizar instrumentos externos u ordenadores con el G-1000.

Start/Stop: Si selecciona esta opción, el G-1000 sólo enviará mensajes de inicio o parada al iniciar (o parar) la reproducción del Arranger. En este caso no se envía ningún mensaje de reloj.

Clock: Esta opción significa que el Arranger envía mensajes de Inicio/Parada y mensajes de Reloj (método de sincronización normal).

No olvide seleccionar el puerto MIDI OUT correcto que se utilizará para enviar estos mensajes.

Song (Sync) TX

Aquí vuelven a haber varias opciones para enviar mensajes MIDI a tiempo real al reproducir una canción utilizando el Grabador del G-1000:

Start/Stop/Continue: Si selecciona esta opción, el Grabador del G-1000 envía sólo mensajes de Inicio/Parada y de continuación. ***Continuación***, por cierto, es un mensaje que se utiliza para indicar que la reproducción no se ha iniciado al principio de la canción.

Clock: Esta opción significa que el Grabador envía mensajes de Inicio/Parada y de Reloj (método de sincronización normal).

Song Position Pointer: En este caso, el Grabador envía todos los mensajes MIDI a tiempo real anteriores así como los mensajes de Puntero de Posición de Canción (SPP). Estos mensajes se utilizan para indicar la posición de reproducción

actual para que la unidad de ritmo, secuenciador, etc. esclavo (sincronizado) pase de manera automática a la posición correcta al recibir el mensaje de Puntero de Posición de Canción.

Nota: Consulte el manual del secuenciador, etc. para ver si éste acepta o no los mensajes de Puntero de Posición de Canción.

13.10 Grupos MIDI

Los Grupos MIDI son en realidad memorias de performance para los ajustes realizados en el modo MIDI. El G-1000 dispone de ocho memorias de Grupo MIDI en la placa que pueden utilizarse para cambiar la configuración MIDI. También es posible guardar Grupos MIDI en disco y cargarlos cuando sea necesario.

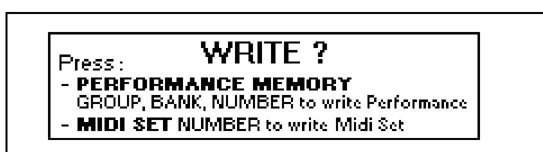
Guardar un Grupo MIDI

Memory Protect

La función Memory Protect se activa cada vez que pone en marcha el instrumento. Memory Protect hace lo que su nombre implica: protege las Memorias de Performance y los Grupos MIDI contra borrados accidentales. Consulte los detalles en la página 83.

Escribir ajustes en un Grupo MIDI

1. Mantenga pulsado el botón [WRITE] (el indicador [MIDI SET] del grupo de botones MUSIC STYLE / MIDI SET se ilumina).
La pantalla le pedirá si está seguro de que desea escribir los ajustes en un Grupo MIDI. Si lo está, proceda. En caso contrario, suelte el botón [WRITE].



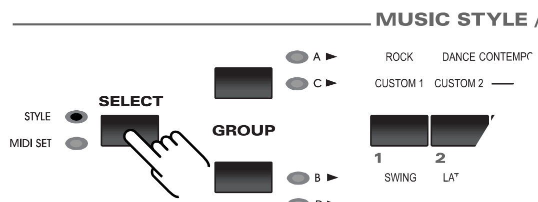
2. Pulse un botón numérico de Music Style para guardar los ajustes MIDI en el Grupo MIDI correspondiente.
La pantalla confirma durante unos momentos que los ajustes se han escrito en la memoria que ha seleccionado:



3. Suelte el botón [WRITE].

Seleccionar un Grupo MIDI

1. Pulse el botón [SELECT] (sección MUSIC STYLE/MIDI SET) para que el indicador MIDI SET se ilumine.



2. Pulse un botón de número de Music Style para seleccionar el Grupo MIDI correspondiente.

Guardar Grupos MIDI en disco

Después de programar 8 Grupos MIDI, es posible que necesite algunos más y que deba liberar espacio para los nuevos Grupos MIDI. Para hacerlo sin perder los Grupos MIDI previamente guardados, deberá guardar los grupos “antiguos” en disco. Aunque no programe más de 8 Grupos MIDI, es aconsejable realizar copias de seguridad de los Grupos MIDI por si alguien modifica los ajustes de la unidad.

1. En la página Master, pulse [F5] (Disk).

2. Pulse [F2] (Save) para seleccionar el nivel Disk\Save.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página Save\MDI Set:

Antes de guardar un Grupo MIDI en disco debe asignarle un nombre. Seleccione un nombre que diga algo acerca del contenido. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar una posición de carácter, y el mando [UPPER/VARIATION] para asignar un carácter a la posición seleccionada. También puede entrar el nombre con el grupo de botones TONE/PERFORMANCE. Consulte los detalles en la página 26.

4. Inserte un disquete formateado en la unidad de discos deseada.

5. Si es necesario, pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página en la que puede seleccionarse la unidad de discos en la que desea guardar la información (Device, consulte la página 141).

6. Pulse Part Select [M.BASS] (Execute) para guardar el Grupo MIDI en disco.
Recuerde que el G-1000 es multitarea, por lo que podrá salir de esta página en el momento en que el G-1000 empiece a guardar el Grupo MIDI en disco.

7. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.
Nota: Al guardar, el término Grupo se utiliza para referirse a las 8 memorias de Grupo MIDI. Es decir, al guardar “un” Grupo MIDI en disco, realmente está guardando el contenido de las ocho memorias de Grupo MIDI. La carga, por el contrario, puede realizarse de manera selectiva:

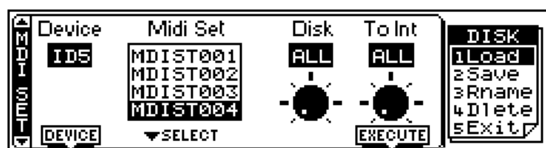
Cargar un Grupo MIDI desde disco

Tal como se ha explicado en la nota anterior, es posible cargar sólo una memoria de Grupo MIDI del Grupo MIDI guardado en disco. Por ejemplo, puede cargar la memoria de Grupo MIDI 3 de un Grupo MIDI concreto si no necesita las otras 7 memorias de este Grupo.

1. En la página Master, pulse [F5] (Disk).

2. Pulse [F1] (Load) para seleccionar el nivel Disk\Load.

3. Utilice los botones [PAGE] ▲▼ para seleccionar la página Load\MDI Set:



4. Si es necesario, pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página en la que puede seleccionarse la unidad de discos desde la que desea cargar la información (Device, consulte la página 141).

5. Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el Grupo MIDI (grupo) si el disco (disquete, Zip, etc.) contiene más de un Grupo MIDI.

6. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] la memoria del Grupo MIDI que desea cargar.
También puede seleccionar ALL, lo cual significa que se cargarán las ocho memorias del Grupo MIDI seleccionado. En este caso no podrá seleccionar la memoria destino (consulte más adelante).

7. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar la memoria de Grupo MIDI interna en la que desea cargar los ajustes seleccionados.
Puede seleccionar Int = 1, = 2, = 3 ..., = 8.

8. Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para cargar la información del Grupo MIDI.

9. Pulse [F5] (Exit) para volver a la página Master.
Consejo: La posibilidad de cargar selectivamente memorias de Grupos MIDI permite compilar un “Grandes Éxitos” de los ajustes MIDI cargándolos en las diferentes memorias internas de para Grupos MIDI. Una vez haya cargado los 8 ajustes MIDI favoritos, utilice la función Save para guardar este Grupo MIDI de “Grandes Éxitos” en disco.

14. Disk List Edit: programar información de Database

En la página 24 hemos explicado la manera de utilizar las funciones Disk List para localizar los Estilos Musicales y las Canciones deseados.

El G-1000 también permite programar información de Database para los Estilos y las Canciones propios, y entrar las notas del tema principal para la función Play & Search (consulte en la página 28 los detalles acerca de la manera manera de utilizar Play & Search). Para resumir: le debemos una explicación de las funciones Disk List Edit.

14.1 Seleccionar el modo Disk List Edit

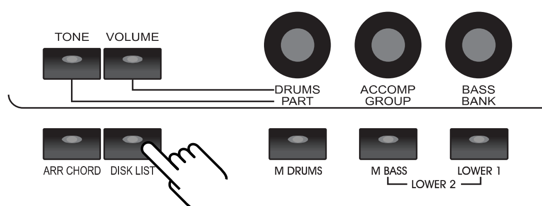
Las funciones descritas a continuación están disponibles en el modo Disk List. Para seleccionarlo, siga los pasos detallados a continuación:

1. Ponga en marcha el G-1000 e inserte el disco Zip incluido si va a trabajar con él.

Nota: Compruebe que INSERTA EL DISCO ZIP DESPUÉS DE PONER EN MARCHA EL G-1000.

Nota: Es aconsejable realizar una copia de seguridad del disco Zip incluido antes de continuar. Consulte "Disk Copy" en la página 152.

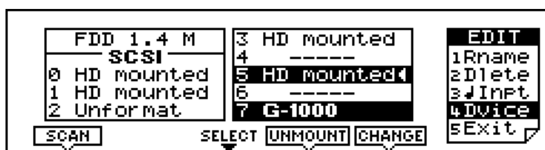
2. Pulse el botón [DISK LIST].



3. Si es necesario, continúe con el paso (4) para seleccionar el disco que contenga el o los archivos que desea editar. En caso contrario, siga con el paso (7):

Device

4. Pulse [F4] (Dvice) para seleccionar la siguiente página de pantalla:



Scan: Pulse Part Select [M.DRUMS] para explorar la cadena SCSI. Esta función permite comprobar los equipos presentes. No olvide poner en marcha el equipo que va a utilizar antes de explorar la cadena SCSI. Si va a trabajar con la unidad Zip interna, INSERTE EL DISCO ZIP DESPUÉS DE PONER EN MARCHA EL G-1000.

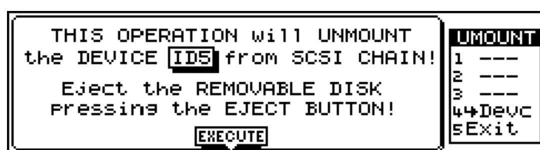
Durante la exploración, la pantalla mostrará el mensaje "EXECUTING".

Select: Utilice el mando [BASS/BANK] (Select) para colocar la flecha junto al disco montado que desea utilizar. Los números en blanco (IDs SCSI que no se utilizan) no pueden seleccionarse.

Nota: Los archivos de un disquete no pueden contener información de Database. No obstante, es posible cambiar su nombre utilizando la función Rename, o borrarlos con Delete.

Change: Pulse Part Select [UPPER1] para que el elemento seleccionado pase a ser el equipo "actual" (activo), es decir, el equipo desde y en el cual el G-1000 cargará y guardará información.

Unmount: Pulse Part Select [UPPER2] para pasar a la página de pantalla en la que puede desmontarse un equipo SCSI:



Desmontar ID5 (la unidad Zip interna), por ejemplo, es necesario si observa que la unidad Zip no contiene el disco deseado. No es posible expulsar un disco Zip sin antes desmontarlo (aunque pulse el botón de expulsión de la unidad Zip interna). Utilice este comando antes de expulsar un disco removible (discos magnetoópticos, discos Jaz, etc.).

Nota: No es necesario desmontar los disquetes (es decir, el equipo FDD).

Nota: Sólo es posible desmontar los discos indicados como "HD mounted" (consulte la columna de la izquierda).

5. Pulse Part Select [UPPER2] para desmontar el equipo SCSI seleccionado.

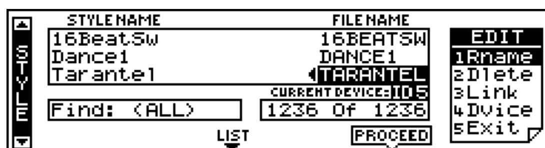
6. Pulse el botón de expulsión del equipo desmontado, retire el disco, inserte otro, y pulse [F4] ➥Devc para volver a la página Device.
Con ello volverá a la página de pantalla del paso (4).

7. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse una tecla de función:
[F1] para Rename (nombre nuevo y/o información de Database para Canciones y Estilos), [F2] para Delete

(borrar un archivo del disco), o [F3] para "♩ Input" (entrar notas para Play & Search).

14.2 Rename: Información de Database / nombres de archivo

Después de pulsar [SHIFT]+ [F1], la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



1. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar STYLE o SONG (en la barra de desplazamiento).
Este depende, obviamente, de si desea cambiar el nombre o la información de Database de un Estilo Musical o de una Canción del disco seleccionado.

Nota: Puede utilizar las funciones Find para localizar el archivo deseado en cualquier EQUIPO CONECTADO excepto en la FDD. Consulte los detalles en "Acceso rápido a los Estilos Musicales y a las Canciones del disco Zip incluido" de la página 24. Aquí puede ser una buena idea seleccionar "Find ALL".

2. Utilice el mando [BASS/BANK] (List) para seleccionar el archivo que desea editar.

3. Pulse Part Select [UPPER1] (Proceed) para pasar a la siguiente página:



Nota: Si la unidad de disquetes (FDD) es el EQUIPO ACTUAL,la pantalla tendrá el siguiente aspecto. En este caso, Rename actúa exactamente igual que las funciones Rename del modo Disk (consulte la página 147), es decir, no podrá programar información de Database. Además, la clasificación se realiza siempre por nombres de archivo.



4. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar la fila superior (Style/Song Name y File Name) o inferior (Coutry/Author y Genre) de campos de entrada.

Éstas son las entrada de Database disponibles para Estilos Musicales y Canciones:

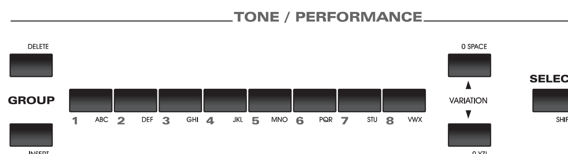
ESTILOS MUSICALES	
Style Name	File Name
Country	Genre

CANCIONES	
Song Name	File Name
Author	Genre

Los campos de la fila inferior (Country, etc.) sólo están disponibles si el equipo actual no es FDD.

5. Utilice Part Select [M.DRUMS] y [M.BASS] para desplazar el cursor en el campo de la izquierda (fila superior o inferior), y entre el carácter deseado utilizando los botones del grupo TONE/PERFORMANCE.

6. Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para desplazar el cursor en el campo de la derecha (fila superior o inferior), y entre el carácter deseado utilizando los botones del grupo TONE/PERFORMANCE.

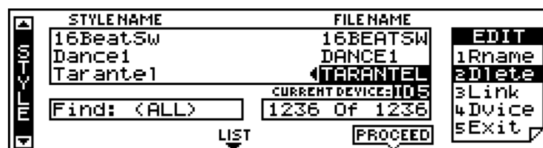


Nota: Consulte en la página 26 los detalles acerca de los botones del grupo TONE/PERFORMANCE para entrar nombres.

7. Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el archivo seleccionado con la nueva información (o nombre) y para volver a la página Rename.
También puede pulsar [F4] (➥Rnme) para volver a la primera página Rename. En este caso, la nueva información o nombre no se guardará en disco.
También puede pulsar [F5] (Exit) para volver a la página Master.

14.3 (Disk List) Delete

Después de pulsar [SHIFT] + [F2] (consulte la página 141), la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



1. Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar STYLE o SONG (en la barra de desplazamiento).

Nota: Puede utilizar las funciones Find para localizar el archivo deseado en cualquier equipo actual excepto en la FDD. Consulte los detalles en la página 24. Aquí, no obstante, File Name es el único elemento que puede clasificarse. Al fin y al cabo, lo que desea borrar es un archivo.

2. Utilice el mando [BASS/BANK] (List) para seleccionar el archivo que desea borrar.

3. Pulse Part Select [UPPER1] para pasar a la siguiente página.
Aquí aparecerá el nombre del archivo seleccionado.

4. Pulse Part Select [UPPER1] para borrar el archivo seleccionado.
Pulse Part Select [M.DRUMS] si finalmente decide no borrar el archivo.

También puede pulsar [F4] (➥Dlte) para volver a la primera página Delete. En este caso, el archivo no se borrará. También puede pulsar [F5] (Exit) para volver a la página Master.

Nota: Tenga cuidado de no borrar un Estilo Musical o una Canción que se utilice en un Grupo Custom (consulte la página 149) o en un Grupo de Canciones (consulte la página 150).

14.4 Note (♩) Input

Esta función permite programar el tema que permitirá localizar la canción utilizando la función Play & Search (consulte la página 28).

Después de pulsar [SHIFT] + [F3] (consulte la página 141), la pantalla tendrá el siguiente aspecto:

5. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar el archivo de Canción del que desee entrar el tema principal.
Nota: Puede utilizar las funciones Find para localizar el archivo deseado en cualquier EQUIPO CONECTADO excepto en la FDD. Consulte los detalles en “Acceso rápido a los Estilos Musicales y a las Canciones del disco Zip incluido” de la página 24. Aquí puede ser una buena idea seleccionar “Find ALL”.

6. Pulse Part Select [UPPER1] (Proceed).

7. Toque las notas.
El ritmo tiene poca importancia. Los cuadros se van rellenando con cada nota que toca. Entre el tema que tocará para localizar la canción. Con ello podrá aprovechar las ventajas de la función Play & Search.

Nota: si comete algún error, pulse Part Select [M.DRUMS] para cancelar las notas que haya entrado y vuelva a empezar.

8. Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para guardar el archivo (y la información de nota) en disco.
Las canciones con información de Play & Search se reconocen por el símbolo de nota (♩) a la izquierda de su nombre.

Nota: La función Play & Search es información de Database que no forma parte de las canciones en si.

15. Modo Disk

El modo Disk contiene funciones y parámetros relacionados con guardar, cargar y borrar archivos, y para formatear discos nuevos o discos utilizados previamente en otros instrumentos o equipos. También permite montar y desmontar unidades de almacenamiento externas (discos duros, discos Jaz, etc.), así como copiar el contenido de un disco en otro disco. Debemos recordarle que la palabra “disco” se utiliza para todos los soportes de datos que permite utilizar el G-1000.

15.1 Disk Load (cargar información desde disco)

Load User Style/Copy ROM Style

Página Master: [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (seleccione USR STL)



La primera página Load permite cargar Estilos de Usuario desde un disco o copiar un Estilo de la ROM Style en una memoria de Estilo de Usuario.

Source (Int, Dsk): Source permite seleccionar la memoria interna (Int) o un disco (Dsk). Seleccione Int si desea copiar un Estilo de la ROM (es decir, uno de los 128 Estilos originales o de los 16 Estilos Custom) en una memoria de Estilo de Usuario. Seleccione Dsk para cargar un Estilo desde un disco. Si selecciona Int, los nombres de Estilo de la ventana Music Style aparecen precedidos por un número (A11~C28). Si selecciona Dsk, sólo aparece el nombre del Estilo.

Device: Pulse este botón si no es posible seleccionar la unidad de discos deseada utilizando el mando [DRUMS/PART]. Consulte los detalles en la página 141.

Select: Permite colocar el cursor sobre el Estilo que desea cargar (o copiar).

To D88: Este campo informa de que el Estilo seleccionado se copiará en la memoria RAM de Estilos del G-1000.

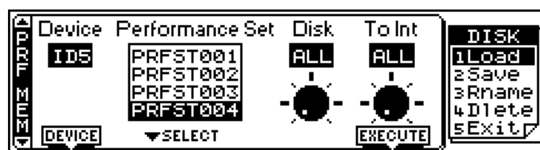
Nota: Con ello se borrará la información que pueda haber actualmente en la memoria D88. Tenga cuidado.

Execute: Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar la información.

Nota: Sólo por si está acostumbrado a trabajar con un G-800, nos gustaría hacerle notar que el G-1000 no dispone de ninguna función User Style Set, ya que todos los Estilos de todos los discos montados están a sólo unos cuantos botones lejos. Por lo tanto, no hay ninguna necesidad de preparar ocho Estilos de Usuario, ya que las memorias de Estilos Custom y de Disk Link, así como la operación de carga rápida utilizando Disk List, y la posibilidad de vincular cualquier Estilo a cualquier Memoria de Performance, son mucho más prácticas.

Load Performance Set

Página Master: [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (seleccione PRF MEM)



Tal como su nombre implica, los *Grupos* de Memorias de Performance son grupos de 192 Memorias de Performance que se utilizan para archivar los ajustes internos. La carga de Grupos de Memorias de Performance desde un disco puede realizarse de manera selectiva, es decir, es posible cargar sólo unaMemoria de Performance, o exhaustiva (el contenido de todas las 192 Memorias de Performance).

Device: Pulse este botón para seleccionar la unidad de discos que contiene la información que desea cargar. Con ello pasará a la página Device (consulte la página 141).

Select: Permite colocar el cursor sobre el Grupo de Memorias de Performance que desea cargar.

Disk (1~192, All): Utilice este parámetro para seleccionar una Memoria de Performance específica del Grupo de Memorias de Performance del disco, o para seleccionar All para cargar todas las Memorias de Performance.

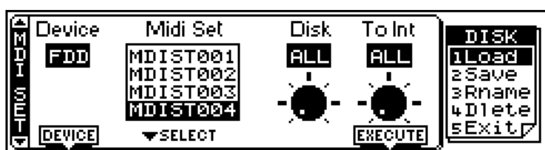
To Int (1~192, All): Este parámetro permite especificar el número de Memoria de Performance en que se copiará la información seleccionada. Si selecciona All para Disk, All será aquí la única opción posible. Además, no es posible seleccionar All si selecciona una Memoria de Performance específica en Disk.

Nota: Si selecciona “All”, no sólo se cargará la información de las Memorias de Performance, sino también los ajustes Disk Link de la memoria interna del G-1000. Con ello se substituirán los ajustes internos, por lo que debe realizar una copia de los ajustes Disk Link actuales en un disco antes de cargar todo un Grupo de Performances. Consulte “Save Performance Set” en la página 146.

Execute: Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar la información.

Load MIDI Set

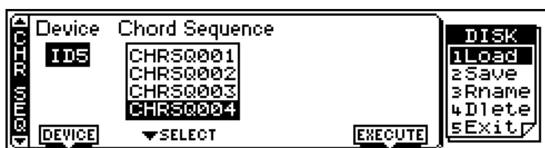
Página Master: [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (seleccione MDI SET)



La carga de Grupos MIDI desde un disco puede ser selectiva, es decir, puede cargar sólo un Grupo MIDI de un “Grupo de Grupos MIDI” (formado por ocho Grupos MIDI). Consulte los detalles en la página 140. Si selecciona All en *Disk*, se sobrescribirán las 8 memorias de Grupo MIDI.

Load Chord Sequence

Página Master: [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (seleccione CHR SEQ)



Esta función permite cargar una Secuencia de Acordes desde un disco, con lo que se sobrescribirá la Secuencia de Acordes de la memoria interna.

La última Secuencia de Acordes que grabe o cargue permanecerá en la memoria al apagar el G-1000.

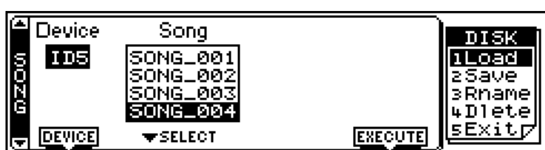
Device: Pulse este botón para seleccionar la unidad de discos que contenga la información que desea cargar. Con ello pasará a la página Device (consulte la página 141).

Select: Permite colocar el cursor sobre la Secuencia de Acordes que desea cargar.

Execute: Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar la información.

Load Song

Página Master: [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (seleccione SONG)



Esta función permite cargar una Canción desde un disco, con lo que se sobrescribirá la canción que se encuentre actualmente en la memoria RAM de canción del G-1000. Tal como ya se ha especificado anteriormente, cargar de manera específica una canción no es realmente necesario, ya que G-1000 lo hará cada vez que inicie la reproducción de canción y la pare después de algunos compases. Pero si desea controlar la situación, puede utilizar esta función.

Device: Pulse este botón para seleccionar la unidad de discos que contenga la información que desee cargar. Con ello pasará a la página Device (consulte la página 141).

Select: Permite colocar el cursor sobre la Canción que desea cargar.

Execute: Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar la información.

15.2 Disk Save (guardar información en disco)

Tanto en este manual como durante el diseño del G-1000, hemos intentado establecer una diferencia muy clara entre *guardar* y *escribir* información. El término *escribir* se utiliza sólo para describir acciones que hacen que algunos ajustes se guarden en una memoria interna. *Guardar*, por el contrario, se refiere a la acción de copiar ajustes de la memoria interna en un disco.

Save User Style

Página Master: [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (seleccione USR STL)



Utilice esta función para guardar Estilos de Usuario nuevos o editados en un disco. Debería hacerlo de la manera más frecuente posible. De hecho, decidimos incluir una función de salto en las las páginas User Style para que así pudiera volver rápidamente a la página anterior cada vez que creyera necesario guardar la información de Estilo de Usuario. Ésto explica la presencia aquí de la función “➥User”: esta función permite volver al modo User Style sin necesidad de salir primero del modo Disk y a continuación seleccionar el modo User Style, etc.

Device: Permite seleccionar el disco en el que desea guardar la información. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. Consulte los detalles en la página 141.

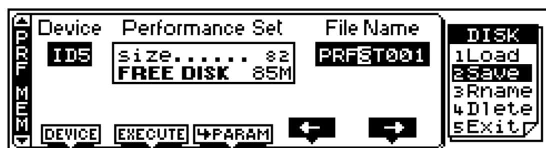
Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para confirmar los ajustes y cargar la información en el disco.

➥USRSTL: Pulse Part Select [LOWER1] para volver al modo User Style (consulte la página 103).

File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para colocar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar los botones del grupo TONE/PERFORMANCE para entrar nombres (consulte la página 26).

Save Performance Set

Página Master: [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (seleccione PRF MEM)



Esta función permite guardar todas las 192 Memorias de Performance como un grupo. El valor Size indica la capacidad necesaria para guardar el Grupo de Performances en un disco, mientras que Free Disk indica la capacidad restante del disco.

Device: Permite seleccionar el disco en el que desea guardar el Grupo de Memorias de Performance. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. consulte los detalles en la página 141.

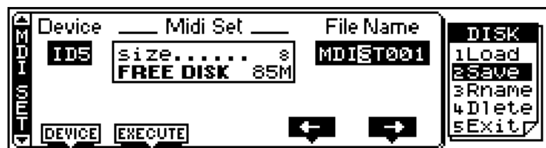
➥PARAM: Pulse Part Select [LOWER1] para volver a la página Parameter, donde también podrá entrar un nombre para el Grupo de Memorias de Performance. Si ha seleccionado esta página desde la página Param\Name\Set (consulte la página 83), al pulsar este botón volverá a esta página.

File Name: Consulte los detalles en la página 145.

Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para confirmar los ajustes y guardar la información en el disco.

Save MIDI Set

Página Master: [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (seleccione MDI SET)



Esta función permite guardar los 8 Grupos MIDI en un grupo. El valor Size indica la capacidad necesaria para guardar el “Grupo de Grupos MIDI” en un disco, y Free Disk indica la capacidad restante del disco. Consulte también “Guardar Grupos MIDI en disco” en la página 139.

Save Chord Sequence

Página Master: [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (seleccione CHR SEQ)



Esta función permitre guardar la Secuencia de Acordes de la memoria interna en un disco. El valor Size indica la capacidad necesaria para guardar la Secuencia de Acordes en un disco, y Free Disk indica la capacidad restante del disco.

File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para colocar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar los botones del grupo TONE/PERFORMANCE para entrar nombres (consulte la página 26).

Device: Permite seleccionar el disco en el que desea guardar la Secuencia de Acordes de la memoria D88. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. Consulte los detalles en la página 141.

Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para confirmar los ajustes y guardar la información.

Save Song

Página Master: [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (seleccione SONG)



Esta página permite guardar en un disco la canción que se encuentre actualmente en la memoria RAM de canción del G-1000. Consulte los detalles en la página 62.

15.3 Rename

Las funciones Rename permiten modificar el nombre de un archivo del disco que haya insertado en la unidad de discos del G-1000. Tenga en cuenta que no es posible asignar al archivo seleccionado un nombre igual al de otro archivo del mismo disco.

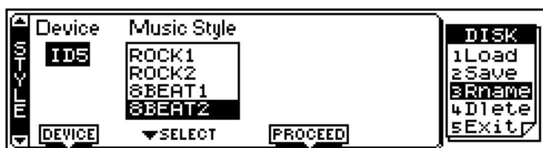
Si intenta asignar un nombre ya existente a otro archivo del mismo disco, la pantalla responderá con un mensaje que indica que ésto es imposible:



Pulse Part Select [M.DRUMS] (REPLACE) para sobrescribir el otro archivo, o Part Select [UPPER2] (Exit) si desea asignar otro nombre al archivo seleccionado actualmente.

Rename Style

Página Master: [F5] (Disk)→[F3] (Rname)
[PAGE] ▲▼ (seleccione STYLE)



La primera página Rename User Style se utiliza para seleccionar en el disco el Estilo de Usuario al que desea asignar otro nombre. Después de seleccionarlo, pulse Part Select [UPPER2] (Proceed) para pasar a la segunda página.

Device: Permite seleccionar el disco que contiene el archivo al que desea asignar otro nombre. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. consulte los detalles en la página 141.

Style Name vs. File Name



Style Name es el nombre utilizado “internamente” por el G-1000. No es el nombre “oficial” del Estilo en cuestión (es decir, no es el nombre que se utilizará para identificar el archivo del disco). Style Name es realmente otro parámetro del modo User Style que se encuentra en esta página de pantalla. El nombre que entre aquí aparecerá en todas las páginas de pantalla con una ventana para el nombre del Estilo.

¿Cuál es la diferencia? *File Name* es un parámetro MS-DOS®, lo cual significa que sólo pueden utilizarse caracteres en mayúsculas. Ésto, no obstante, puede ser difícil de leer en algunas situaciones. Puesto que *Style Name* forma parte de los parámetros del modo User Style, aquí podrá utilizar también caracteres en minúsculas. Por lo tanto, es aconsejable que entre ambos nombres.

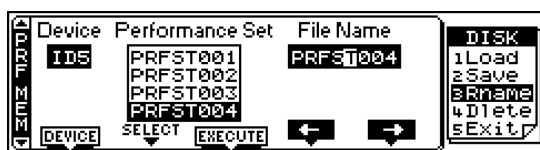
Nota: Aunque es posible asignar nombres diferentes a los parámetros Style Name y File Name, es aconsejable no hacerlo para evitar confusiones.

File Name: Consulte los detalles en la página 145.

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar los nuevos nombres en disco.

Rename Performance Set, MIDI Set, Chord Sequence

Página Master: [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼



Excepto por el hecho de que estas funciones se aplican a diferentes tipos de archivos, por lo demás son idénticas, razón por la cual explicaremos las tres a la vez. Seleccione la página correcta utilizando los botones [PAGE] ▲▼: PRF MEM (Grupos de Memorias de Performance), MDI SET (Grupo MIDI), o CHR SEQ (Secuencia de Acordes).

Utilice esta página para asignar otro nombre a uno de estos tipos de archivos del disco.

Nota: En el modo Parameter también es posible cambiar el nombre de un Grupo de Memorias de Performance (consulte la página 83).

Device: Permite seleccionar el disco que contiene el archivo cuyo nombre desea cambiar. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. Consulte los detalles en la página 141.

Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el archivo al que desea dar otro nombre.

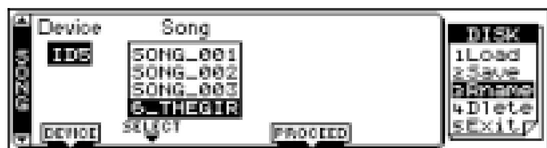
File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para colocar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar los botones del grupo TONE/PERFORMANCE para entrar nombres (consulte la página 26).

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el nuevo nombre en el disco.

Rename Song

Página Master: [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼ (seleccione SONG)

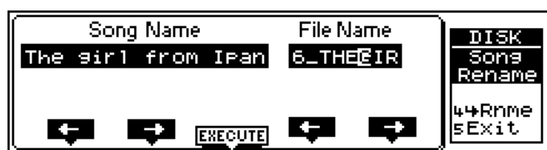
Las dos páginas siguientes permiten asignar un nombre diferente a una canción de un disco.



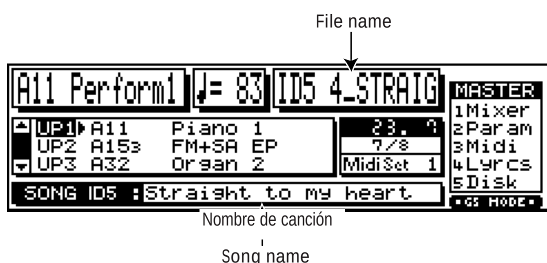
Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el archivo de canción al que desea cambiar el nombre.

Device: Permite seleccionar el disco que contiene el archivo del que desea cambiar el nombre. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. Consulte los detalles en la página 141.

Proceed: Después de seleccionar el archivo del que desea cambiar el nombre, pulse Part Select [UPPER2] para pasar a la segunda página:



Aquí también es posible entrar dos nombres. Consulte los detalles en la página 147, donde se explica la diferencia entre ellos. A diferencia de File Name de un Estilo de Usuario, el nombre de archivo de una canción no aparece en pantalla.

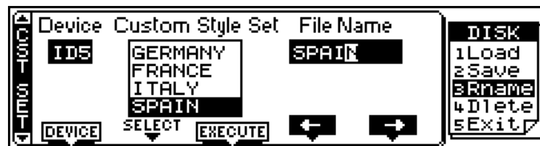


File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para colocar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar los botones del grupo TONE/PERFORMANCE para entrar nombres (consulte la página 26).

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el nuevo nombre en el disco.

Rename Custom Style Set

Página Master: [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼ (CST SET)



Utilice esta función para asignar otro nombre a un Grupo de Estilos Custom del disco seleccionado. Consulte en la página 149 la información detallada acerca de los Grupos de Estilos Custom.

Device: Permite seleccionar el disco que contiene el archivo al que desea cambiar el nombre. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. Consulte los detalles en la página 141.

Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el archivo de canción al que desea cambiar el nombre.

File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para colocar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar los botones del grupo TONE/PERFORMANCE para entrar nombres (consulte la página 26).

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el nuevo nombre en el disco.

15.4 Delete

Página Master: [F5] (Disk)→[F4] (Dlete), [PAGE] ▲▼



La función Delete permite borrar el archivo seleccionado. Compruebe que selecciona el tipo de archivo correcto utilizando los botones [PAGE] ▲▼, y el archivo correcto utilizando [BASS/BANK] antes de pulsar Part Select [UPPER1] (Execute). Tenga también en cuenta que los Grupos de Performances y MIDI contienen 192 ó 8 ajustes diferentes, lo cual significa que es posible perder mucha más información que la que puede imaginarse.

Tipo de archivo	Significado
Style	Un Estilo de Usuario
PERF MEM	Grupo de Memorias de Performance (192 Memorias de Performance)
MDI SET	"Grupo" de Grupos MIDI (8 memorias de Grupo MIDI)
CHR SEQ	Una Secuencia de Acordes
SONG	Una Canción
SNG SET	Un Grupo de Canciones (sólo información de Grupo)
CST SET	Grupo de Estilos Custom

Device: Permite seleccionar el disco que contiene el archivo que desea borrar. Consulte los detalles en la página 141.

15.5 Grupos de Estilos Custom

En la página 19 hemos explicado la manera de seleccionar Estilos Musicales de los bancos Custom (C11~C28). Los Grupos Custom son los descendientes de los Grupos de Estilos de Usuario utilizados en el G-800, el RA-800 y el G-600. Con dos diferencias importantes, que son: existen 16 memorias de Estilos Custom, y (a diferencia del G-800 y el RA-800) el contenido de estas memorias sólo puede borrarse de manera intencionada. Es decir: los Estilos de estas memorias no se borran al apagar el G-1000.

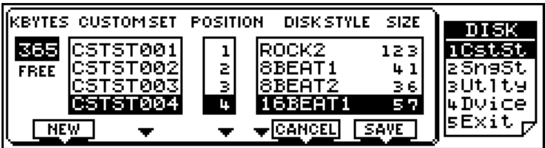
Programar Grupos Custom

Aunque el disco Zip incluido ya incluye algunos grupos Custom, es posible programar grupos propios. Los Grupos Custom sólo pueden programarse en el equipo actual. Compruebe que lo haya seleccionado antes de programar Grupos propios (consulte “Device” en la página 141). Igual que los Grupos de Canciones (consulte más adelante), los Grupos Custom sólo contienen referencias a los Estilos del mismo disco en lugar de contener la información en si. Es decir:

- Los Grupos Custom sólo puede referirse a Estilos del mismo disco.
- Si borra un Estilo Musical al que hace referencia un Grupo Custom (consulte “(Disk List) Delete” en la página 142 y “Delete” en la página 149), el Grupo dejará de ser completo, lo cual puede llevar a unos resultados sorprendentes al transferir este Grupo Custom a las memorias de Estilos Custom.

Nota: No olvide cargar el Grupo programado en las memorias de Estilos Custom del G-1000 (consulte más adelante). Al programar un Grupo Custom, los Estilos seleccionados no se copian de manera automática en estas memorias.

Página Master: [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F1] (CstSt)



KBytes Free: Informa de la capacidad de almacenamiento restante del disco Zip.

Custom Set: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar un Grupo Custom existente, que luego podrá editarse asignando otros Estilos a una posición concreta (consulte más adelante).

New: Pulse Part Select [M.DRUMS] (New) para crear un nuevo Grupo de Estilos. Éste se llamara temporalmente ***New***, pero podrá cambiar su nombre en la segunda página.

Position (1~16): Position se refiere a la memoria en que se copiará el Estilo al cargar este Grupo de Estilos Custom. Position 1 = C11, Position 2 = C12, etc. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar la posición deseada.

Disk Style (sólo Estilos del disco actual): Permite asignar un Estilo de Usuario a la posición seleccionada actualmente. Si no desea cargar ningún Estilo en una posición concreta, seleccione ******** (ninguna asignación para esta posición). Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para asignar un Estilo (de disco) a la posición seleccionada.

Si no asigna Estilos a todas las Posiciones, las Memorias Custom "después" de la última posición asignada contendrán el mismo Estilo que la última memoria asignada. Por ejemplo: Si asigna Estilos a las Posiciones 1~8 (es decir, las memorias C11~C18), las memorias de Estilos Custom C21~C28 contendrán el mismo Estilo que la memoria de Estilo Custom C18 al cargar este Grupo Custom en las memorias de Estilos custom del G-1000.

Cancel: Pulse Part Select [UPPER2] para cancelar la programación o la edición del Grupo Custom.

Save: Pulse Part Select [UPPER1] para pasar a la página Cst Set Save:

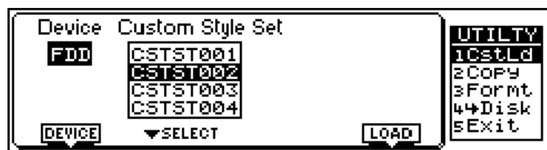


File Name: Consulte los detalles en la página 145.

Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para guardar el Grupo Custom en disco.

Cargar un Grupo Custom en las memorias Custom

Página Master: [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F1] (CstLd), [PAGE] ▲▼ (SONG)



Después de programar un Grupo Custom propio, o de cambiar el contenido de las memorias de Estilos Custom del G-1000 (C11~C28), podrá transferir el Grupo de Estilos Custom deseado a estas memorias. Tenga en cuenta que estas memorias de Estilos Custom sólo pueden sobrescribirse como un grupo (es decir, las 16 memorias a la vez).

Device: Permite seleccionar el disco que contiene el archivo que desea cargar. Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar el equipo de almacenamiento. Consulte los detalles en la página 141.

Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el Grupo Custom que desea transferir a las memorias de Estilos Custom.

Load: Pulse Part Select [UPPER1] para cargar el Grupo de Estilos Custom. Puesto que al hacerlo se sobrescriben los Estilos que se encuentran actualmente en las memorias de Estilos Custom del G-1000, este comando debe confirmarse:



Pulse Part Select [M.BASS] para proseguir y cargar los nuevos Estilos, o Part Select [UPPER2] si cambia de idea.

15.6 Grupo de canciones

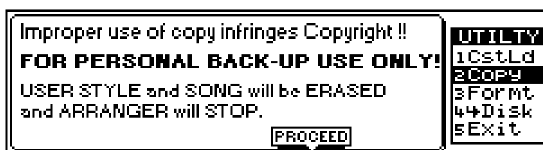
Los grupos de canciones están formados sólo por referencias a canciones del mismo disco. Estos grupos permiten programar la secuencia de reproducción de varias canciones. Combinados con la función "Song Set Play" explicada en la página 81, los grupos de canciones pueden utilizarse para entretener a la audiencia mientras se toma un respiro o para ayudarle mientras toca con un acompañamiento de ARchivo MIDI Estándar. Consulte los detalles en "Grupos de Canciones" de la página 80.

15.7 Funciones de copia

Song Copy (File Copy)

Página Master: [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F2] (Copy), [PAGE] ▲▼ (SONG)

Siempre que seleccione una función de copia, el G-1000 le avisará de algo que ya sabe pero que es posible que algunas veces olvide:



Copiar canciones de Archivos MIDI Estándar disponibles en mercado no es ningún problema siempre y cuando *conserve* la copia (como copia de seguridad contra posibles errores de disco). No obstante, en ningún caso puede dar copias a sus amigos de este material protegido por copyright.

Otro mensaje importante de esta página explica que la función Song Copy precisa de toda la memoria RAM disponible – es decir, también la memoria RAM de Estilos (D88).

Tenga en cuenta que al seleccionar la función Song Copy (cosa que aún no ha hecho) se borra el Estilo de Usuario de la memoria interna. Guárdelo en un disco antes de proceder (consulte la página 145).

Pulse Part Select [UPPER2] para proceder:



Ahora debemos seleccionar la función Song Copy. Pulse [PAGE] ▲▼ hasta que aparezca la siguiente página:



From: Pulse Part Select [M.DRUMS] para pasar a la página Device, donde podrá seleccionar la unidad de discos que contenga la canción que desea copiar. Consulte también “Device” en la página 141.

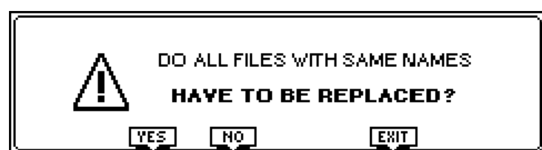
Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar la canción (de disco) que desea copiar en otro disco. Si no encuentra la canción que desea copiar, compruebe que haya insertado y seleccionado el disco correcto. Consulte también Mark si desea seleccionar varias canciones a la vez.

All On: Pulse Part Select [UPPER2] para seleccionar todas las canciones. Ésto es útil para realizar una copia de seguridad de todas las canciones de un disco.

To: Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar la unidad de discos en la que desea copiar las canciones seleccionadas. Sólo es posible seleccionar unidades de discos a las que el G-1000 puede acceder (los expertos en informática las llaman “unidades montadas”). Utilice la función Scan de la página Device (consulte la página 141) para “montar” la unidad de discos deseada, si es necesario.

Mark: Pulse Part Select [UPPER1] para “marcar” (seleccionar para la copia) el archivo seleccionado actualmente con el cursor. Es posible marcar varios archivos.

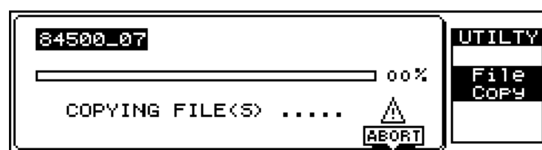
Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para confirmar las opciones y proceder. La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



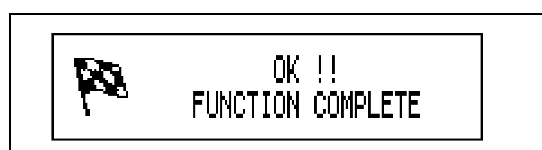
Pulse Part Select [M.BASS] (YES) si está de acuerdo con sobrescribir cualquier canción con el mismo nombre de archivo en el disco destino. Pulse Part Select [LOWER1] (NO) si no deben copiarse los archivos seleccionados en el disco origen con el mismo nombre que archivos ya existentes en el disco destino (en este caso sólo se copiarán los archivos con nombres “originales”). Pulse Part Select [UPPER1] (EXIT) para cancelar la operación de copia.

Si copia desde disquetes o SCSI a SCSI

Si, en la página anterior, pulsa Part Select [M.BASS] (YES) o [LOWER1] (NO), la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Los archivos seleccionados se copiarán, después de lo cual la pantalla visualizará el siguiente mensaje:

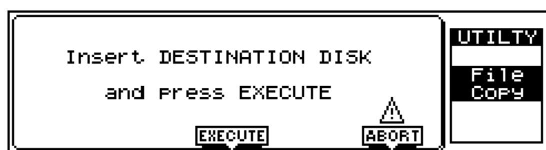


Si copia de disquete a disquete

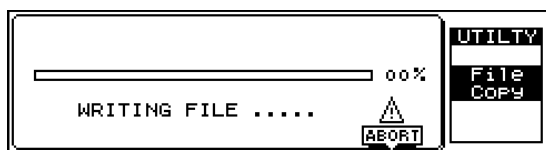
También es posible copiar archivos de canciones desde un disquete a otro, para lo cual puede ser necesario insertar y expulsar los disquetes origen y destino varias veces. Si pulsa Part Select [M.BASS] (YES) o [LOWER1] (NO) en la página "Do all files with the same …", el G-1000 empieza a copiar el archivo de canción seleccionado en su memoria interna. Pulse Part Select [UPPER1] (Abort) si cambia de idea acerca de copiar la canción.



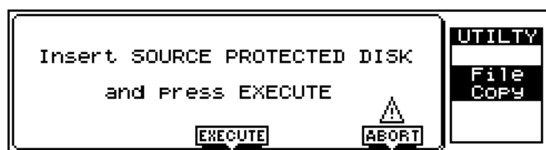
Una vez se haya copiado la primera parte de la información de la canción (o toda la canción), la pantalla le pedirá que inserte el disco en el que desea copiar la canción (el disco destino):



Expulse el disco origen y pulse Part Select [LOWER1] después de insertar el disco. Simplemente para informarle de que todo va bien, la pantalla responde con:



Si el G-1000 no puede cargar toda la información de canción de una sola vez, éste le pedirá que vuelva a insertar el disco origen (es decir, el disco con la canción que está copiando) en la unidad de discos:



Siga las instrucciones que aparezcan en pantalla hasta que aparezca el siguiente mensaje, que indica que el archivo ha terminado de copiarse con éxito.



Copiar otros tipos de archivos

También es posible copiar otros tipos de archivos, ya sea individualmente o en grupos (o incluso todos):

- Estilos (STYLE),
- Grupos de Memorias de Performance (PRF MEM),
- Grupo MIDI (MDI SET),
- Secuencias de Acordes (CHR SEQ),
- Grupos de Estilos Custom (CST SET),
- Grupos de Canciones (SNG SET).

A excepción de que es necesario seleccionar el tipo de archivo deseado utilizando los botones [PAGE] ▲▼, el proceso es exactamente el mismo que para copiar canciones. Consulte los detalles más arriba.

Disk Copy

Página Master: [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F2] (Copy), [PAGE] ▲▼ (DISK)



La función Disk Copy es similar a la función Song Copy. Esta vez, no obstante, tendrá la oportunidad de copiar todo un disquete en otro disquete. El aviso de copyright inicial es el mismo que para Song Copy (consulte la página 151) – y aquí también la memoria RAM se borrará para poder utilizarla como búffer.

Esta función no permite realizar copias de disquetes en SCSI, o de SCSI a SCSI. Utilice la función *All On* de las páginas File Copy (consulte la página 151) para seleccionar todos los archivos del tipo seleccionado para copiarlos en equipos SCSI. Aunque también es posible copiar discos Zip, etc., en un ordenador compatible con PC (con la utilidad Copy Machine™ de Iomega, por ejemplo), nosotros no podemos garantizar que toda la información necesaria (Database, etc.) se transferirá correctamente al disco destino. Por lo tanto, limítese a las funciones File Copy. Es posible que sean algo más lentas, pero como mínimo permiten colocar todas las canciones en un Zip de canciones, todos los Estilos en un Zip de Estilos, etc.

Por si desea saber cuál es el aspecto de la estructura de datos de un disco del G-1000 (Zip, Jaz, etc.), aquí la tiene (imagen capturada utilizando Windows™ 95 Explorer):



Pulse Part Select [LOWER1] (Execute) para iniciar la función Disk Copy. Excepto por el hecho de que copiar un disco entero precisa de más tiempo que copiar sólo una canción, las operaciones son las mismas que para ejecutar Song Copy entre dos disquetes (consulte la página 152).

15.8 Format Device

Página Master: [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F3] (Formt), [PAGE] ▲▼ (DISK)



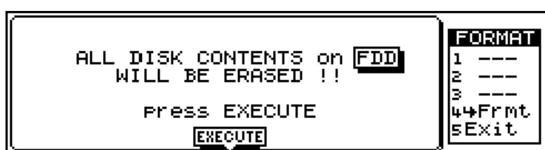
Esta función permite formatear el disco de la unidad de discos seleccionada. Es aconsejable formatear también los disquetes, discos Zip, etc. formateados para MS-DOS®, ya que con ello se acelerará el acceso al disco. Para ello, el G-1000 ofrece dos opciones de formateado (consulte más adelante).

1. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar la unidad de discos con el disco (Device) que desea formatear.

2. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Proceed).

Formatear un disquete (FDD)

Si ha seleccionado FDD, aparecerá la siguiente pantalla:



3. Si está seguro de que ya no necesita la información del disco seleccionado, pulse Part Select [LOWER1] (Execute).

Nota: En esta página, la única manera de cancelar la operación sin formatear el disco es pulsando [F5] (Exit). Con ello volverá a la página Master.

Formatear un equipo SCSI o un disco Zip (IDx)

Si ha seleccionado un equipo SCSI (IDx) en el paso (1), la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



4. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Quick Format) o Part Select [UPPER1] (Format).

Quick Format: Seleccione esta opción para discos preformateados para MS-DOS que sólo deba preparar para utilizarlos en el G-1000. Quick Format es mucho más rápido que Format.

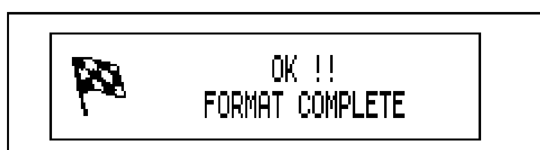
Format: Seleccione esta opción para discos utilizados en otro equipo antes de decidirse a utilizarlos en el G-1000. Esta operación de formateado es mucho más lenta que Quick Format, por lo que sólo debe seleccionarla cuando el disco Zip, etc. se haya vuelto muy lento o si no lo ha utilizado nunca en el G-1000.

Nota: En esta página, la única manera de cancelar la operación sin formatear el disco es pulsando [F5] (Exit). Con ello volverá a la página Master.

Durante la operación de formateado, la pantalla mostrará el siguiente mensaje:

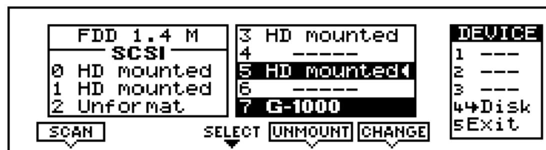


Cuando el disco esté preparado para su utilización, la pantalla le indicará brevemente que la operación de formateado ha terminado:



15.9 Device y Unmount

Página Master: [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F4] (Dvice)



La función Device permite explorar el bus SCSI para buscar las unidades de discos activadas antes de poner en marcha el G-1000. Cuando deba seleccionar un equipo, sólo podrá seleccionar los que se hayan explorado.

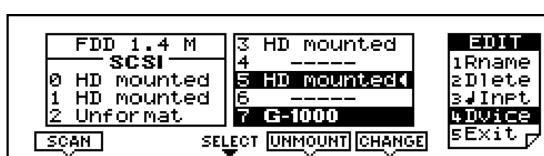
Utilice Unmount (Part Select [UPPER2]) si desea expulsar un disco Zip. No es posible expulsar un disco Zip si antes no lo desmonta (el botón de expulsión de la unidad de discos no funciona). No fuerce nunca un disco Zip para extraerlo de la unidad, ni utilice la función de expulsión de emergencia (la famosa grapa recomendada en los manuales del fabricante de la unidad). Consulte “Device” en la página 141, donde encontrará los detalles acerca de Scan, Select, Change y Unmount.

16. Miscelánea

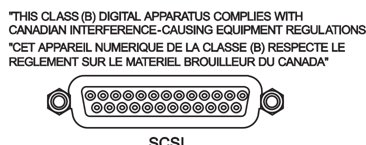
16.1 Gestionar equipos SCSI

La unidad Zip interna del G-1000 es un equipo SCSI. SCSI es la abreviatura de *Small Computer System Interface*. SCSI permite la transferencia rápida de información a y desde el G-1000. Es posible utilizar un máximo de ocho equipos. Cada equipo debe tener un número único (el *ID SCSI*).

En el caso del G-1000 (es decir, el instrumento en si) y de la unidad Zip interna, estos IDs son fijos: “7” para el G-1000 y “5” para la unidad Zip. Por lo tanto, es posible añadir hasta seis equipos SCSI.



Para añadir otros equipos SCSI (unidades Jaz, HD, etc.):



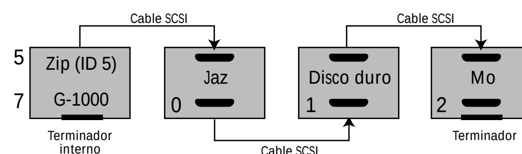
1. Apague el G-1000 y todos los equipos SCSI.

2. Conecte uno de los puertos SCSI del nuevo equipo al puerto SCSI del G-1000 utilizando el cable de 25 patillas / 50 patillas que se entrega con el equipo SCSI.
Nota: Estos cables también están disponibles en tiendas de informática. Compre siempre cables de calidad (a ser posible con doble blindaje).

3. Ajuste el ID SCSI del equipo externo a cualquier número excepto “7” o “5”.
Muchos equipos SCSI disponen de dos conmutadores en el panel posterior que permiten ajustar un número. Consulte también en el manual del equipo SCSI externo la manera de ajustar su ID SCSI.

4. Termine el equipo SCSI externo utilizando un terminador de hardware o sus conmutadores DIP (consulte los detalles en el manual del equipo SCSI).
La terminación es necesaria para indicar donde termina la cadena SCSI. Si no termina el último equipo de la cadena, la transferencia de información no será correcta. El G-1000 ya está terminado internamente (para señalar el otro extremo de la cadena SCSI).

También es posible añadir otros equipos SCSI. En este caso, deberá asignarles un ID SCSI que no se utilice en ningún otro equipo. Consulte los pasos anteriores y conecte los equipos de la siguiente manera:



Compruebe que *sólo termina el último equipo de la cadena* y que asigna cada ID SCSI sólo una vez.

5. Ponga en marcha los equipos SCSI externos.

6. Ponga en marcha el G-1000.
Nota: El G-1000 puede formatear discos duros de hasta 1GB (giga-byte). El G-1000 no podrá acceder a ningún MB adicional del disco duro.

Mount y Unmount

El G-1000 no detecta automáticamente la inserción de un disco en la unidad Zip interna o en un equipo SCSI externo. Utilice la función Disk List de Device o el modo Disk para explorar la cadena SCSI *después* de insertar un disco nuevo para “montarlo”. Consulte “Device” en la página 141.

Esta página también permite *desmontar* un disco, es decir, indicar que ya no desea volverlo a utilizar. Sólo después de desmontar un equipo será posible expulsar el disco (si se trata de un soporte removible). *No apague nunca un equipo SCSI montado sin antes desmontarlo*, ya que podría bloquear la cadena SCSI y “congelar” el G-1000.

16.2 Insertar disquetes

Algunas veces, al insertar un disquete en la unidad de discos del G-1000, aparece el siguiente mensaje.



Este mensaje le informa de que el G-1000 sabe que ha insertado un disquete, y que le permite convertirlo en el equipo actual (el equipo que se selecciona de manera automática para cargar y guardar información).

Pulse Part Select [M.DRUMS] si desea acceder al disquete, o Part Select [UPPER2] si prefiere utilizar el equipo SCSI seleccionado actualmente como unidad de discos activa.

Tenga en cuenta que este mensaje sólo aparece en ciertos casos, concretamente:

- cuando no está guardando información en, ni cargando ajustes de, una unidad de discos SCSI
- cuando el Grabador no está grabando ni reproduciendo
- cuando no se encuentra en el modo Disk List
- cuando no se encuentra en el modo Disk
- cuando no se encuentra en el modo Song Tools
- cuando no se encuentra en el modo User Style.

  Por lo tanto, no debe esperar siempre a ver este mensaje. Utilice [F4] (Dvice) en el modo Disk List para que la unidad de disquetes pase a ser el equipo actual siempre que deba acceder a ella.

16.3. Especificaciones

G-1000 Arranger Workstation

Teclado: 76 teclas tipo sintetizador, sensible a la velocidad con Aftertouch

Fuente de sonido: Cumple con las especificaciones del Nivel 1 del Sistema General MIDI (GM) y con las especificaciones de GS.

Número de Tones: 1.161 + 43 Grupos de Percusión (incluyendo un Grupo Oriental)

Polifonía máxima: 64 voces

Partes multitímbricas: 32

Estilos Musicales: 128 en la ROM (incluyendo Variaciones), 8 partes/pistas; 16 Estilos Musicales en la Flash ROM (el contenido depende del país en que se haya adquirido el G-1000)

Estilos de Usuario: 111 (en el disco Zip) a los que puede acceder directamente vía Disk Link, más de 430 Estilos en el disco Zip

Resolución de Estilo Musical: 120 unidades por nota negra

Memorias de Performance: 192

Grupos MIDI: 8

Secuenciador: 16 pistas, funciones de edición

Efectos: Reverberación (8 tipos), Chorus (8 tipos), Retardo (10 tipos), Ecualizador paramétrico, efectos Insert (EFX, 89 tipos)

Unidad de disquetes: 2DD/2HD, grabación y reproducción de SMF.

Cargar y guardar información para Estilos de Usuario, Grupos de Estilos Custom, Memorias de Performance, Grupos MIDI, Secuencias de Acordes

Unidad Zip: Cargar/Guardar, grabar/reproducir. Los mismos tipos de archivos que la unidad de disquetes

Pantalla: 240 x 64 píxeles, LCD con iluminación posterior

Conexiones: MIDI A (In, Out, Thru), MIDI B (In, Out, Thru), Output 1 (L/mono, R), Output 2 (L, R), Metronome Out, Sustain, jack Expression Pedal, jack Foot Switch, jack Foot Controller (FC-7), Phones, SCSI, AC in

Dimensiones: 1267 (Ancho) x 407 (Largo) x 150 (Alto) mm

49-7/8 x 16 x 15-7/8 pulgadas

Peso: 18,5 kg

Accesorios: Disco Zip con 441 Estilos Musicales adicionales y 306 Archivos MIDI Estándar, atril metálico, cable de alimentación

Opciones

- Pedal MIDI dinámico PK-5
- Controlador de pedal FC-7
- Disquetes de las series MSA/MSD/MSE (Roland y otros fabricantes)
- Auriculares RH-20/80/120
- Conmutador de pedal DP-2, conmutador de pedal DP-6 (tipo piano), conmutador de pedal FS-5U
- Pedal de expresión EV-5. Pedal de volumen/expresión BOSS FV-300L
- Amplificadores de teclado KC-100/300/500

Nota: Estas especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

Nota: Iomega® es una marca comercial registrada. Zip™ y JAZ™ son marcas comerciales de Iomega Corporation. Todos las demás marcas registradas que aparecen este manual son propiedades de las compañías respectivas.

17. Mensajes de pantalla

Es posible que algunas veces aparezca un mensaje de pantalla que no comprende. Como referencia, aquí encontrará todos los mensajes que pueden aparecer en un cierto momento.

Mensajes relacionados con el Grabador o con las funciones de disco



El Archivo MIDI Estándar contiene más de 17 pistas, lo cual no es aceptable para Archivos MIDI Estándar del Formato 1. El Grabador no puede reproducir este archivo.



El disco que ha insertado en la unidad de discos no contiene archivos de Canción. Expúlselo e inserte un disco con archivos de canción del Grabador.



El disco que ha insertado en la unidad de discos no puede leerse o no permite guardar información. Expúlselo de la unidad e inserte otro disco.



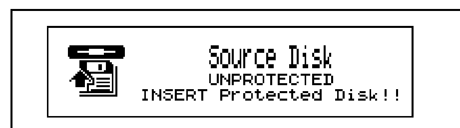
Está intentando utilizar una función de disco con la unidad de discos vacía. Inserte un disco en la unidad de discos.



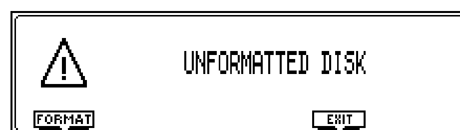
Está intentando guardar información en o formatear un disquete cuyo pestillo de protección contra la escritura se encuentra en la posición de PROTECCIÓN. Expulse el disco de la unidad de discos, desactive la protección contra la escritura y pulse Part Select [M.DRUMS] (Retry). Si no desea guardar información en este disco, pulse Part Select [UPPER2] (Abort).



Este mensaje significa lo mismo que el anterior. Sólo que esta vez es necesario pulsar Part Select [UPPER2] (Exit) para que desaparezca.



El disquete desde el que desea copiar información no está protegido contra la escritura. Expulse el disco de la unidad y active su protección contra la escritura.



El disco que ha insertado en la unidad de discos no está formateado. Si desea formatearlo ahora, pulse Part Select [M.DRUMS] (Format). En caso contrario, pulse Part Select [UPPER2] (Exit).



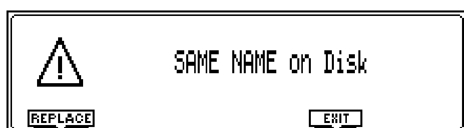
El disco que ha insertado en la unidad de discos está formateado, pero el G-1000 no puede leer este formato. Pulse Part Select [UPPER2] (Exit), y expulse el disco de la unidad. Si está seguro de que ya no necesita la información contenida en este disco, formatéelo utilizando la función Format (consulte la página 153).

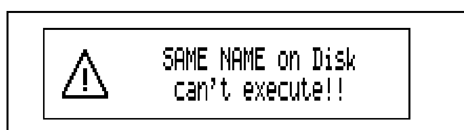


Está intentando ejecutar una función de disco mientras el Grabador está sonando (o viceversa). Esto es imposible.

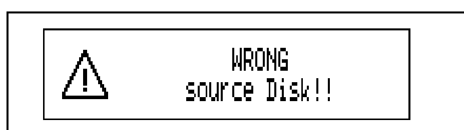


Ambos mensajes significan que no es posible guardar información en este disco. El primer mensaje significa que la capacidad restante del disco no es suficiente para el archivo que desea guardar, mientras que el segundo indica que el número de archivos máximo aceptados por el sistema operativo de disco MS-DOS® (y por el G-1000) se sobrepasaría si se guardara el archivo actual en este disco. En cualquier caso, pulse Part Select [UPPER2] (Exit).





El nombre que ha asignado al archivo que va a guardar y al que va a cambiar el nombre ya existe en este disco. Si es posible (primer mensaje de pantalla), pulse Part Select [M.DRUMS] para sobreescribir el archivo del mismo nombre, o Part Select [UPPER2] (Exit) para asignar otro nombre al archivo actual. En el segundo caso, el mensaje desaparecerá al cabo de unos segundos.



El disco que ha insertado después de expulsar el disco destino (durante Song o Disk Copy) no es el mismo que el que ha insertado la primera vez. Inserte el disco correcto.



El disco que ha insertado después de expulsar el disco origen (durante Song o Disk Copy) no es el mismo que el que ha insertado al aparecer el mensaje Insert Destination Disk por primera vez. Inserte el disco correcto.

Mensajes relacionados con las funciones de Estilo de Usuario



El Estilo de Usuario que intenta cargar no es un Estilo de Usuario MSA, MSD o MSE, y por lo tanto no puede cargarse.



La Memoria de Performance que ha seleccionado no ha encontrado el Estilo de Usuario cuyo nombre aparece en la línea superior.

Pulse Part Select [M.DRUMS] para volver a leer el disco, o Part Select [UPPER2] (Exit).



Está intentando cargar un Estilo de Usuario en la memoria D88 (RAM de Estilos) mientras se está utilizando el Estilo de esta memoria. Esto es imposible.



Está intentando seleccionar un Estilo Musical mientras se transfiere un Grupo de Estilos Custom Style Set al G-1000 (consulte la página 150). Esto es imposible.

Mensaje general



La memoria interna está llena, por lo que es imposible seguir editando la canción o el Estilo Musical.

18. Tones, Grupos de Percusión, Estilos Musicales, EFX

18.1 Mapa de Tones del G-1000 (Bancos A & B)

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
PIANO						
A11	001	000	003	Piano 1	1	V-SW
A11$_1$		**008**	**003**	**Piano 1w**	**1**	**V-SW**
A11$_2$		016	003	European Pf	1	
A11$_3$		024	003	Piano + Str.	2	
A11$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A11$_5$		127	003	+Acou Piano1	1	
A12	002	000	003	Piano 2	2	
A12$_1$		**008**	**003**	**Piano 2w**	**2**	
A12$_2$		016	003	Dance Piano	2	
A12$_3$		126	003	+Piano 2	1	
A12$_4$		127	003	+Acou Piano2	1	
A13	003	000	003	Piano 3	2	
A13$_1$		001	003	EG+Rhodes 1	2	
A13$_2$		002	003	EG+Rhodes 2	2	
A13$_3$		**008**	**003**	**Piano 3w**	**2**	
A13$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A13$_5$		127	003	+Acou Piano3	1	
A14	**004**	**000**	**003**	**Honky-tonk**	**2**	
A14$_1$		008	003	Honky-tonk 2	2	
A14$_2$		126	003	+Honky-tonk	2	
A14$_3$		127	003	+Elec Piano1	1	
A15	**005**	**000**	**003**	**E.Piano 1**	**1**	**V-SW**
A15$_1$		008	003	St.Soft EP	2	
A15$_2$		009	003	Cho. E.Piano	2	
A15$_3$		010	003	SilentRhodes	2	
A15$_4$		016	003	FM+SA EP	2	
A15$_5$		017	003	Dist E.Piano	2	
A15$_6$		024	003	Wurly	2	
A15$_7$		025	003	Hard Rhodes	2	
A15$_8$		026	003	MellowRhodes	2	
A15$_9$		126	003	+Piano 1	1	
A15$_{10}$		127	003	+Elec Piano2	1	
A16	006	000	000	E.Piano 2	2	
A16$_1$		008	003	Detuned EP 2	2	
A16$_2$		**016**	**003**	**St.FM EP**	**2**	
A16$_3$		024	003	Hard FM EP	2	
A16$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A16$_5$		127	003	+Elec Piano3	1	
A17	**007**	**000**	**003**	**Harpsichord**	**1**	
A17$_1$		001	003	Harpsichord2	2	
A17$_2$		008	003	Coupled Hps.	2	
A17$_3$		016	003	Harpsi.w	1	
A17$_4$		024	003	Harpsi.o	2	
A17$_5$		032	003	Synth Harpsi	2	
A17$_6$		126	003	+Piano 2	1	
A17$_7$		127	003	+Elec Piano4	1	
A18	008	000	003	Clav.	1	
A18$_1$		**008**	**003**	**Comp Clav.**	**1**	
A18$_2$		016	003	Reso Clav.	1	
A18$_3$		024	003	Clav.o	2	
A18$_4$		032	003	Analog Clav.	2	
A18$_5$		033	003	JP8 Clav. 1	1	
A18$_6$		035	003	JP8 Clav. 2	1	
A18$_7$		126	003	+E.Piano 1	1	
A18$_8$		127	003	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
A21	009	000	003	Celesta	1	
A21$_1$		**001**	**003**	**Pop Celesta**	**2**	
A21$_2$		126	003	+Detuned EP1	2	
A21$_3$		127	003	+Elec Org 1	1	
A22	**010**	**000**	**003**	**Glockenspiel**	**1**	
A22$_1$		126	003	+E.Piano 2	1	
A22$_2$		127	003	+Elec Org 2	2	
A23	**011**	**000**	**003**	**Music Box**	**1**	
A23$_1$		126	003	+Steel Gt.	1	
A23$_2$		127	003	+Elec Org 3	1	
A24	012	000	003	Vibraphone	1	V-SW
A24$_1$		001	003	Pop Vibe.	2	
A24$_2$		**008**	**003**	**Vibraphone w**	**1**	**V-SW**
A24$_3$		009	003	Vibraphones	2	
A24$_4$		126	003	+Steel Gt.	1	
A24$_5$		127	003	+Elec Org 4	1	
A25	013	000	003	Marimba	1	
A25$_1$		**008**	**003**	**Marimba w**	**1**	
A25$_2$		016	003	Barafon	1	
A25$_3$		017	003	Barafon 2	1	
A25$_4$		024	003	Log drum	1	
A25$_5$		126	003	+12-str.Gt	2	
A25$_6$		127	003	+Pipe Org 1	2	
A26	**014**	**000**	**003**	**Xylophone**	**1**	
A26$_1$		126	003	+Funk Gt.	1	
A26$_2$		127	003	+Pipe Org 2	2	
A27	**015**	**000**	**003**	**Tubular-bell**	**1**	
A27$_1$		008	003	Church Bell	1	
A27$_2$		009	003	Carillon	1	
A27$_3$		126	003	+Muted Gt.	1	
A27$_4$		127	003	+Pipe Org3	2	
A28	**016**	**000**	**003**	**Santur**	**1**	
A28$_1$		001	003	Santur 2	2	
A28$_2$		008	003	Cimbalom	2	
A28$_3$		016	003	Zither 1	1	
A28$_4$		017	003	Zither 2	2	
A28$_5$		024	003	Dulcimer	2	
A28$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A28$_7$		127	003	+Accordion	2	
ORGAN						
A31	**017**	**000**	**003**	**Organ 1**	**2**	
A31$_1$		001	003	Organ 101	2	
A31$_2$		008	003	Trem. Organ	2	
A31$_3$		009	003	Organ.o	2	
A31$_4$		016	003	60's Organ 1	1	
A31$_5$		017	003	60's Organ 2	1	
A31$_6$		018	003	60's Organ 3	1	
A31$_7$		019	003	Farf Organ	1	
A31$_8$		024	003	Cheese Organ	1	
A31$_9$		025	003	D-50 Organ	2	
A31$_{10}$		026	003	JUNO Organ	2	
A31$_{11}$		027	003	Hybrid Organ	2	
A31$_{12}$		028	003	VS Organ	2	
A31$_{13}$		029	003	Digi Church	2	
A31$_{14}$		032	003	70's E.Organ	2	
A31$_{15}$		033	003	Even Bar	2	
A31$_{16}$		040	003	Organ Bass	1	
A31$_{17}$		048	003	5th Organ	2	
A31$_{18}$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A31$_{19}$		127	003	+Harpsi 1	1	
A32	018	000	003	Organ 2	2	
A32$_1$		**001**	**003**	**Jazz Organ**	**2**	
A32$_2$		002	003	E.Organ 16+2	2	
A32$_3$		008	003	Chorus Or.2	2	
A32$_4$		009	003	Octave Organ	2	
A32$_5$		032	003	Perc. Organ	2	
A32$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A32$_7$		127	003	+Harpsi 2	2	
A33	019	000	003	Organ 3	2	
A33$_1$		008	003	Rotary Org.	1	V-SW
A33$_2$		016	003	Rotary Org.S	1	
A33$_3$		**017**	**003**	**Rock Organ 1**	**2**	
A33$_4$		018	003	Rock Organ 2	2	
A33$_5$		024	003	Rotary Org.F	1	
A33$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A33$_7$		127	003	+Harpsi 3	1	
A34	020	000	003	Church Org.1	1	
A34$_1$		**008**	**003**	**Church Org.2**	**2**	
A34$_2$		016	003	Church Org.3	2	
A34$_3$		024	003	Organ Flute	1	
A34$_4$		032	003	Trem.Flute	2	
A34$_5$		033	003	Theater Org.	2	
A34$_6$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A34$_7$		127	003	+Clavi 1	1	
A35	**021**	**000**	**003**	**Reed Organ**	**1**	
A35$_1$		008	003	Wind Organ	2	
A35$_2$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A35$_3$		127	003	+Clavi 2	1	
A36	**022**	**000**	**003**	**Accordion Fr.**	**1**	
A36$_1$		008	003	Accordion It	1	
A36$_2$		009	003	Dist. Accord	2	
A36$_3$		016	003	Cho. Accord	2	
A36$_4$		024	003	Hard Accord	2	
A36$_5$		025	003	Soft Accord	2	
A36$_6$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A36$_7$		127	003	+Clavi 3	1	
A37	**023**	**000**	**003**	**Harmonica**	**1**	
A37$_1$		001	003	Harmonica 2	1	
A37$_2$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A37$_3$		127	003	+Celesta 1	1	
A38	**024**	**000**	**003**	**Bandoneon**	**2**	
A38$_1$		008	003	Bandoneon 2	2	
A38$_2$		016	003	Bandoneon 3	2	
A38$_3$		126	003	+Fingered Bs	1	
A38$_4$		127	003	+Celesta 2	1	
GUITAR						
A41	**025**	**000**	**003**	**Nylon-str.Gt**	**2**	
A41$_1$		008	003	Ukulele	1	
A41$_2$		016	003	Nylon Gt.o	2	
A41$_3$		024	003	Velo Harmnix	1	V-SW
A41$_4$		032	003	Nylon Gt.2	1	V-SW
A41$_5$		040	003	Lequint Gt.	1	
A41$_6$		126	003	+Fingered Bs	1	
A41$_7$		127	003	+Syn Brass 1	2	
A42	**026**	**000**	**003**	**Steel-str.Gt**	**1**	
A42$_1$		008	003	12-str.Gt	2	
A42$_2$		009	003	Nylon+Steel	2	
A42$_3$		016	003	Mandolin	2	
A42$_4$		017	003	Mandolin 2	2	
A42$_5$		018	003	MandolinTrem	2	
A42$_6$		032	003	Steel Gt.2	1	
A42$_7$		126	003	+Picked Bass	1	
A42$_8$		127	003	+Syn Brass 2	2	
A43	**027**	**000**	**003**	**Jazz Gt.**	**1**	
A43$_1$		001	003	Mellow Gt.	2	
A43$_2$		008	003	Pedal Steel	1	
A43$_3$		126	003	+Picked Bass	1	
A43$_4$		127	003	+Syn Brass3	2	
A44	028	000	003	Clean Gt.	1	
A44$_1$		001	003	Clean Half	1	
A44$_2$		002	003	Open Hard 1	2	
A44$_3$		003	003	Open Hard 2	1	
A44$_4$		004	003	JC Clean Gt.	1	
A44$_5$		008	003	Chorus Gt.	2	
A44$_6$		**009**	**003**	**JC Chorus Gt**	**2**	
A44$_7$		016	003	TC FrontPick	1	
A44$_8$		017	003	TC Rear Pick	1	
A44$_9$		018	003	TC Clean ff	2	
A44$_{10}$		019	003	TC Clean 2 ^	2	
A44$_{11}$		126	003	+Fretless Bs	2	
A44$_{12}$		127	003	+Syn Brass4	2	
A45	**029**	**000**	**003**	**Muted Gt.**	**1**	
A45$_1$		001	003	Muted Dis.Gt	1	
A45$_2$		002	003	TC Muted Gt.	2	
A45$_3$		008	003	Funk Pop	1	
A45$_4$		016	003	Funk Gt.2	1	V-SW
A45$_5$		126	003	+Acoustic Bs	1	
A45$_6$		127	003	+Syn Bass 1	1	
A46	030	000	003	Overdrive Gt	2	
A46$_1$		001	003	Overdrive 2	2	
A46$_2$		**002**	**003**	**Overdrive 3**	**2**	
A46$_3$		003	003	More Drive	2	
A46$_4$		008	003	LP OverDrvGt	2	
A46$_5$		009	003	LP OverDrv ^	2	
A46$_6$		126	003	+Choir Aahs	1	
A46$_7$		127	003	+Syn Bass 2	2	
A47	**031**	**000**	**003**	**DistortionGt.**	**2**	
A47$_1$		001	003	Dist. Gt2 ^	2	
A47$_2$		002	003	Dazed Guitar	2	
A47$_3$		003	003	Distortion ^	2	
A47$_4$		004	003	Dist.Fast ^	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
A47$_{5}$	(031)	008	003	Feedback Gt.	2	
A47$_{6}$		009	003	Feedback Gt2	2	
A47$_{7}$		016	003	Power Guitar	2	
A47$_{8}$		017	003	Power Gt.2	2	
A47$_{9}$		018	003	5th Dist.	2	
A47$_{10}$		024	003	Rock Rhythm	2	
A47$_{11}$		025	003	Rock Rhythm2	2	
A47$_{12}$		126	003	+Choir Aahs	1	
A47$_{13}$		127	003	+Syn Bass3	2	
A48	032	000	003	Gt.Harmonics	1	
A48$_{1}$		008	003	Gt. Feedback	1	
A48$_{2}$		**009**	**003**	**Gt.Feedback2**	**2**	
A48$_{3}$		016	003	Ac.Gt.Harmnx	1	
A48$_{4}$		024	003	E.Bass Harm.	1	
A48$_{5}$		126	003	+Choir Aahs	1	
A48$_{6}$		127	003	+Syn Bass4	1	

BASS

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
A51	033	000	003	Acoustic Bs.	1	
A51$_{1}$		001	003	Rockabilly	2	
A51$_{2}$		**008**	**003**	**Wild A.Bass**	**2**	
A51$_{3}$		016	003	Bass + OHH	2	
A51$_{4}$		126	003	+Choir Aahs	1	
A51$_{5}$		127	003	+Fantasy	2	
A52	**034**	**000**	**003**	**Fingered Bs.**	**1**	
A52$_{1}$		001	003	Fingered Bs2	2	
A52$_{2}$		002	003	Jazz Bass	1	
A52$_{3}$		003	003	Jazz Bass 2	2	
A52$_{4}$		004	003	Rock Bass	2	
A52$_{5}$		008	003	ChorusJazzBs	2	
A52$_{6}$		016	003	F.Bass/Harm.	1	
A52$_{7}$		126	003	+SlowStrings	1	
A52$_{8}$		127	003	+Harmo Pan	2	
A53	**035**	**000**	**003**	**Picked Bass**	**1**	
A53$_{1}$		001	003	Picked Bass2	2	
A53$_{2}$		002	003	Picked Bass3	2	
A53$_{3}$		003	003	Picked Bass4	2	
A53$_{4}$		008	003	Muted PickBs	1	
A53$_{5}$		016	003	P.Bass/Harm.	1	
A53$_{6}$		126	003	+Strings	1	
A53$_{7}$		127	003	+Chorale	1	
A54	**036**	**000**	**003**	**Fretless Bs.**	**1**	
A54$_{1}$		001	003	Fretless Bs2	2	
A54$_{2}$		002	003	Fretless Bs3	2	
A54$_{3}$		003	003	Fretless Bs4	2	
A54$_{4}$		004	003	Syn Fretless	2	
A54$_{5}$		005	003	Mr.Smooth	2	
A54$_{6}$		008	003	Wood+FlessBs	2	
A54$_{7}$		126	003	+SynStrings3	2	
A54$_{8}$		127	003	+Glasses	2	
A55	037	000	003	Slap Bass 1	1	
A55$_{1}$		001	003	Slap Pop	1	
A55$_{2}$		008	003	Reso Slap	1	
A55$_{3}$		009	003	Unison Slap	2	
A55$_{4}$		126	003	+SynStrings3	2	
A55$_{5}$		127	003	+Soundtrack	2	
A56	**038**	**000**	**003**	**Slap Bass 2**	**2**	
A56$_{1}$		008	003	FM Slap	2	
A56$_{2}$		126	003	+Organ 1	1	
A56$_{3}$		127	003	+Atmosphere	2	
A57	**039**	**000**	**003**	**Synth Bass 1**	**2**	
A57$_{1}$		001	003	SynthBass101	1	
A57$_{2}$		002	003	CS Bass	2	
A57$_{3}$		003	003	JP-4 Bass	1	
A57$_{4}$		004	003	JP-8 Bass	2	
A57$_{5}$		005	003	P5 Bass	1	
A57$_{6}$		006	003	JPMG Bass	2	
A57$_{7}$		008	003	Acid Bass	1	
A57$_{8}$		009	003	TB303 Bass	1	
A57$_{9}$		010	003	Tekno Bass	2	
A57$_{10}$		011	003	TB303 Bass 2	1	
A57$_{11}$		012	003	Kicked TB303	2	
A57$_{12}$		013	003	TB303 Saw Bs	1	
A57$_{13}$		014	003	Rubber303 Bs	1	
A57$_{14}$		015	003	Reso 303 Bs	1	
A57$_{15}$		016	003	Reso SH Bass	1	
A57$_{16}$		017	003	TB303 Sqr Bs	1	
A57$_{17}$		018	003	TB303 DistBs	1	
A57$_{18}$		024	003	Arpeggio Bs	1	
A57$_{19}$		126	003	+Organ 1	1	
A57$_{20}$		127	003	+Warm Bell	2	
A58	040	000	003	Synth Bass 2	2	
A58$_{1}$		**001**	**003**	**SynthBass201**	**2**	
A58$_{2}$		002	003	Modular Bass	2	
A58$_{3}$		003	003	Seq Bass	2	
A58$_{4}$	(040)	004	003	MG Bass	1	
A58$_{5}$		005	003	MG Oct Bass1	2	
A58$_{6}$		006	003	MG Oct Bass2	2	
A58$_{7}$		007	003	MG Blip Bs ^	2	
A58$_{8}$		008	003	Beef FM Bass	2	
A58$_{9}$		009	003	Dly Bass	2	
A58$_{10}$		010	003	X Wire Bass	2	
A58$_{11}$		011	003	WireStr Bass	2	
A58$_{12}$		012	003	Blip Bass ^	2	
A58$_{13}$		013	003	RubberBass 1	2	
A58$_{14}$		016	003	RubberBass 2	2	
A58$_{15}$		017	003	SH101 Bass 1	1	
A58$_{16}$		018	003	SH101 Bass 2	1	
A58$_{17}$		019	003	Smooth Bass	2	
A58$_{18}$		020	003	SH101 Bass 3	1	
A58$_{19}$		021	003	Spike Bass	1	
A58$_{20}$		022	003	House Bass ^	2	
A58$_{21}$		023	003	KG Bass	2	
A58$_{22}$		024	003	Sync Bass	2	
A58$_{23}$		025	003	MG 5th Bass	2	
A58$_{24}$		026	003	RND Bass	2	
A58$_{25}$		027	003	WowMG Bass	2	
A58$_{26}$		028	003	Bubble Bass	2	
A58$_{27}$		126	003	+Organ 1	1	
A58$_{28}$		127	003	+Funny Vox	1	

ORCHESTRA

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
A61	041	000	003	Violin ^	2	
A61$_{1}$		**001**	**003**	**Violin Atk ^**	**2**	
A61$_{2}$		008	003	Slow Violin	1	
A61$_{3}$		126	003	+Organ 2	1	
A61$_{4}$		127	003	+Echo Bell	2	
A62	042	000	003	Viola ^	2	
A62$_{1}$		**001**	**003**	**Viola Atk. ^**	**2**	
A62$_{2}$		126	003	+Organ 1	1	
A62$_{3}$		127	003	+Ice Rain	2	
A63	043	000	003	Cello ^	2	
A63$_{1}$		**001**	**003**	**Cello Atk. ^**	**2**	
A63$_{2}$		126	003	+Organ 1	1	
A63$_{3}$		127	003	+Oboe 2001	2	
A64	**044**	**000**	**003**	**Contrabass**	**1**	
A64$_{1}$		126	003	+Organ 2	1	
A64$_{2}$		127	003	+Echo Pan	2	
A65	045	000	003	Tremolo Str	1	
A65$_{1}$		008	003	Slow Tremolo	1	
A65$_{2}$		**009**	**003**	**Suspense Str**	**2**	
A65$_{3}$		126	003	+Organ 2	1	
A65$_{4}$		127	003	+Doctor Solo	2	
A66	046	000	003	PizzicatoStr	1	
A66$_{1}$		001	003	Vcs&Cbs Pizz	2	
A66$_{2}$		002	003	Chamber Pizz	2	
A66$_{3}$		**003**	**003**	**St.Pizzicato**	**2**	
A66$_{4}$		008	003	Solo Pizz.	1	
A66$_{5}$		016	003	Solo Spic.	1	
A66$_{6}$		126	003	+Organ 2	1	
A66$_{7}$		127	003	+School Daze	1	
A67	**047**	**000**	**003**	**Harp**	**1**	
A67$_{1}$		016	003	Synth Harp	1	
A67$_{2}$		126	003	+Trumpet	1	
A67$_{3}$		127	003	+Bellsinger	1	
A68	**048**	**000**	**003**	**Timpani**	**1**	
A68$_{1}$		126	003	+Trumpet	1	
A68$_{2}$		127	003	+Square Wave	2	

ENSEMBLE

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
A71	049	000	003	Strings ^	2	
A71$_{1}$		001	003	Bright Str ^	1	
A71$_{2}$		**002**	**003**	**ChamberStr ^**	**2**	
A71$_{3}$		003	003	Cello sect.	1	
A71$_{4}$		008	003	Orchestra	2	
A71$_{5}$		009	003	Orchestra 2	2	
A71$_{6}$		010	003	Tremolo Orch	2	
A71$_{7}$		011	003	Choir Str.	2	
A71$_{8}$		012	003	Strings+Horn	2	
A71$_{9}$		016	003	St. Strings	2	
A71$_{10}$		024	003	Velo Strings	2	
A71$_{11}$		032	003	Oct Strings1	2	
A71$_{12}$		033	003	Oct Strings2	2	
A71$_{13}$		126	003	+Trombone	1	
A71$_{14}$		127	003	+Str Sect 1	1	
A72	050	000	003	Slow Strings	1	
A72$_{1}$		001	003	SlowStrings2	1	
A72$_{2}$		008	003	Legato Str.	2	
A72$_{3}$		009	003	Warm Strings	2	
A72$_{4}$		**010**	**003**	**St.Slow Str.**	**2**	
A72$_{5}$	(050)	126	003	+Trombone	1	
A72$_{6}$		127	003	+Str Sect 2	1	
A73	**051**	**000**	**003**	**Syn.Strings1**	**2**	
A73$_{1}$		001	003	OB Strings	2	
A73$_{2}$		002	003	StackStrings	2	
A73$_{3}$		003	003	JP Strings	2	
A73$_{4}$		008	003	Syn.Strings3	2	
A73$_{5}$		009	003	Syn.Strings4	2	
A73$_{6}$		016	003	High Strings	2	
A73$_{7}$		017	003	Hybrid Str.	2	
A73$_{8}$		024	003	Tron Strings	2	
A73$_{9}$		025	003	Noiz Strings	2	
A73$_{10}$		126	003	+Trombone	1	
A73$_{11}$		127	003	+Str Sect3	1	
A74	**052**	**000**	**003**	**Syn.Strings2**	**2**	
A74$_{1}$		001	003	Syn.Strings5	2	
A74$_{2}$		002	003	JUNO Strings	2	
A74$_{3}$		008	003	Air Strings	2	
A74$_{4}$		126	003	+Trombone	1	
A74$_{5}$		127	003	+Pizzicato	1	
A75	053	000	003	Choir Aahs	1	
A75$_{1}$		008	003	St.ChoirAahs	2	
A75$_{2}$		009	003	Melted Choir	2	
A75$_{3}$		**010**	**003**	**Church Choir**	**2**	
A75$_{4}$		016	003	Choir Hahs	1	
A75$_{5}$		024	003	Chorus Lahs	1	
A75$_{6}$		032	003	Chorus Aahs	2	
A75$_{7}$		033	003	Male Aah+Str	2	
A75$_{8}$		126	003	+Trombone	1	
A75$_{9}$		127	003	+Violin 1	1	
A76	054	000	003	Voice Oohs	1	
A76$_{1}$		**008**	**003**	**Voice Dahs**	**1**	
A76$_{2}$		126	003	+Trombone	1	
A76$_{3}$		127	003	+Violin 2	1	
A77	055	000	003	SynVox	1	
A77$_{1}$		008	003	Syn.Voice	2	
A77$_{2}$		**009**	**003**	**Silent Night**	**2**	
A77$_{3}$		016	003	VP330 Choir	1	
A77$_{4}$		017	003	Vinyl Choir	2	
A77$_{5}$		126	003	+Alto Sax	1	
A77$_{6}$		127	003	+Cello 1	1	
A78	**056**	**000**	**003**	**OrchestraHit**	**2**	
A78$_{1}$		008	003	Impact Hit	2	
A78$_{2}$		009	003	Philly Hit	2	
A78$_{3}$		010	003	Double Hit	2	
A78$_{4}$		011	003	Perc. Hit	1	
A78$_{5}$		012	003	Shock Wave	2	
A78$_{6}$		016	003	Lo Fi Rave	2	
A78$_{7}$		017	003	Techno Hit	1	
A78$_{8}$		018	003	Dist. Hit	1	
A78$_{9}$		019	003	Bam Hit	1	
A78$_{10}$		020	003	Bit Hit	1	
A78$_{11}$		021	003	Bim Hit	1	
A78$_{12}$		022	003	Technorg Hit	1	
A78$_{13}$		023	003	Rave Hit	2	
A78$_{14}$		024	003	Strings Hit	2	
A78$_{15}$		025	003	Stack Hit	2	
A78$_{16}$		126	003	+Tenor Sax	1	
A78$_{17}$		127	003	+Cello 2	1	

BRASS

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
A81	057	000	003	Trumpet	1	
A81$_{1}$		001	003	Trumpet 2	1	
A81$_{2}$		002	003	Trumpet ^	1	
A81$_{3}$		008	003	Flugel Horn	1	
A81$_{4}$		016	003	4th Trumpets	2	
A81$_{5}$		**024**	**003**	**Bright Tp.**	**2**	
A81$_{6}$		025	003	Warm Tp.	2	
A81$_{7}$		032	003	Syn. Trumpet	1	
A81$_{8}$		126	003	+BaritoneSax	1	
A81$_{9}$		127	003	+Contrabass	1	
A82	058	000	003	Trombone	1	
A82$_{1}$		001	003	Trombone 2	1	
A82$_{2}$		**002**	**003**	**Twin bones**	**2**	
A82$_{3}$		008	003	Bs. Trombone	1	
A82$_{4}$		126	003	+Alto Sax	1	
A82$_{5}$		127	003	+Harp 1	1	
A83	059	000	003	Tuba	1	
A83$_{1}$		**001**	**003**	**Tuba 2**	**1**	
A83$_{2}$		126	003	+Brass 1	1	
A83$_{3}$		127	003	+Harp 2	1	
A84	**060**	**000**	**003**	**MutedTrumpet**	**1**	
A84$_{1}$		008	003	Muted Horns	1	
A84$_{2}$		126	003	+Brass 1	1	
A84$_{3}$		127	003	+Guitar 1	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
A85	061	000	003	French Horns	1	V-SW
A85$_{1}$		001	003	Fr.Horn 2	2	
A85$_{2}$		002	003	Horn + Orche	2	
A85$_{3}$		**003**	**003**	**Wide FreHrns**	**2**	
A85$_{4}$		008	003	F.Hrn Slow ^	1	
A85$_{5}$		009	003	Dual Horns	2	
A85$_{6}$		016	003	Synth Horn	2	
A85$_{7}$		024	003	F.Horn Rip	1	
A85$_{8}$		126	003	+Brass 2	2	
A85$_{9}$		127	003	+Guitar 2	1	
A86	062	000	003	Brass 1	2	
A86$_{1}$		**001**	**003**	**Brass ff**	**1**	
A86$_{2}$		002	003	Bones Sect.	1	
A86$_{3}$		008	003	Brass 2	2	
A86$_{4}$		009	003	Brass 3	2	
A86$_{5}$		010	003	Brass sfz	2	
A86$_{6}$		016	003	Brass Fall	1	
A86$_{7}$		017	003	Trumpet Fall	1	
A86$_{8}$		024	003	Octave Brass	2	
A86$_{9}$		025	003	Brass + Reed	2	
A86$_{10}$		126	003	+Brass 2	2	
A86$_{11}$		127	003	+Elec Gtr 1	1	
A87	063	000	003	Synth Brass1	2	
A87$_{1}$		001	003	Juno Brass	2	
A87$_{2}$		002	003	Stack Brass	2	
A87$_{3}$		003	003	SH-5 Brass	2	
A87$_{4}$		004	003	MKS Brass	2	
A87$_{5}$		**008**	**003**	**Pro Brass**	**2**	
A87$_{6}$		009	003	P5 Brass	2	
A87$_{7}$		016	003	Oct SynBrass	2	
A87$_{8}$		017	003	Hybrid Brass	2	
A87$_{9}$		126	003	+Brass 1	1	
A87$_{10}$		127	003	+Elec Gtr 2	1	
A88	064	000	003	Synth Brass2	2	
A88$_{1}$		001	003	Soft Brass	2	
A88$_{2}$		002	003	Warm Brass	2	
A88$_{3}$		008	003	SynBrass sfz	1	
A88$_{4}$		**009**	**003**	**OB Brass**	**2**	
A88$_{5}$		010	003	Reso Brass	2	
A88$_{6}$		016	003	Velo Brass 1	2	
A88$_{7}$		017	003	Transbrass	2	
A88$_{8}$		126	003	+Orchest.Hit	2	
A88$_{9}$		127	003	+Sitar	2	

REED

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B11	065	000	003	Soprano Sax	1	
B11$_{1}$		**008**	**003**	**Soprano Exp.**	**1**	**V-SW**
B11$_{2}$		127	003	+Acou Bass 1	1	
B12	066	000	003	Alto Sax	1	
B12$_{1}$		**008**	**003**	**AltoSax Exp.**	**1**	**V-SW**
B12$_{2}$		009	003	Grow Sax	1	
B12$_{3}$		016	003	AltoSax + Tp	2	
B12$_{4}$		127	003	+Acou Bass 2	1	
B13	067	000	003	Tenor Sax	2	
B13$_{1}$		001	003	Tenor Sax ^	2	
B13$_{2}$		008	003	BreathyTn. ^	1	
B13$_{3}$		**009**	**003**	**St.Tenor Sax**	**2**	
B13$_{4}$		127	003	+Elec Bass 1	1	
B14	**068**	**000**	**003**	**Baritone Sax**	**2**	
B14$_{1}$		001	003	Bari. Sax ^	2	
B14$_{2}$		127	003	+Elec Bass 2	1	
B15	069	000	003	Oboe	1	
B15$_{1}$		**008**	**003**	**Oboe Exp.**	**1**	**V-SW**
B15$_{2}$		016	003	Multi Reed	1	
B15$_{3}$		127	003	+Slap Bass 1	1	
B16	**070**	**000**	**003**	**English Horn**	**1**	
B16$_{1}$		127	003	+Slap Bass 2	1	
B17	**071**	**000**	**003**	**Bassoon**	**1**	
B17$_{1}$		127	003	+Fretless 1	1	
B18	**072**	**000**	**003**	**Clarinet**	**1**	
B18$_{1}$		008	003	Bs Clarinet	1	
B18$_{2}$		016	003	Multi Wind	1	
F18$_{3}$		127	003	+Fretless 2	1	

PIPE

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B21	**073**	**000**	**003**	**Piccolo**	**1**	
B21$_{1}$		001	003	Piccolo ^	1	
B21$_{2}$		008	003	Nay	2	
B21$_{3}$		009	003	Nay Tremolo	2	
B21$_{4}$		016	003	Di	2	
B21$_{5}$		127	003	+Flute 1	1	
B22	074	000	003	Flute	1	
B22$_{1}$		**001**	**003**	**Flute 2 ^**	**1**	
B22$_{2}$		002	003	Flute Exp.	1	V-SW
B22$_{3}$		003	003	Flt Traverso	2	
B22$_{4}$	(074)	008	003	Flute + Vln	2	
B22$_{5}$		016	003	Tron Flute	1	
B22$_{6}$		127	003	+Flute 2	1	
B23	**075**	**000**	**003**	**Recorder**	**1**	
B23$_{1}$		127	003	+Piccolo 1	1	
B24	**076**	**000**	**003**	**Pan Flute**	**2**	
B24$_{1}$		008	003	Kawala	2	
B24$_{2}$		016	003	Zampona	2	
B24$_{3}$		017	003	Zampona Atk	1	
B24$_{4}$		127	003	+Piccolo 2	2	
B25	**077**	**000**	**003**	**Bottle Blow**	**2**	
B25$_{1}$		127	003	+Recorder	1	
B26	**078**	**000**	**003**	**Shakuhachi**	**2**	
B26$_{1}$		001	003	Shakuhachi ^	2	
B26$_{2}$		127	003	+Pan Pipes	1	
B27	**079**	**000**	**003**	**Whistle**	**1**	
B27$_{1}$		001	003	Whistle 2	2	
B27$_{2}$		127	003	+Sax 1	1	
B28	**080**	**000**	**003**	**Ocarina**	**1**	
B28$_{1}$		127	003	+Sax 2	1	

SYNTH LEAD

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B31	081	000	003	Square Wave	2	
B31$_{1}$		001	003	MG Square	1	
B31$_{2}$		002	003	Hollow Mini	1	
B31$_{3}$		003	003	Mellow FM	2	
B31$_{4}$		**004**	**003**	**CC Solo**	**2**	
B31$_{5}$		005	003	Shmoog	2	
B31$_{6}$		006	003	LM Square	2	
B31$_{7}$		008	003	2600 Sine	1	
B31$_{8}$		009	003	Sine Lead	1	
B31$_{9}$		010	003	KG Lead	1	
B31$_{10}$		016	003	P5 Square	1	
B31$_{11}$		017	003	OB Square	1	
B31$_{12}$		018	003	JP-8 Square	1	
B31$_{13}$		024	003	Pulse Lead	2	
B31$_{14}$		025	003	JP8 PulseLd1	2	
B31$_{15}$		026	003	JP8 PulseLd2	1	
B31$_{16}$		027	003	MG Reso. Pls	1	
B31$_{17}$		127	003	+Sax 3	1	
B32	082	000	003	Saw Wave	2	
B32$_{1}$		001	003	OB2 Saw	1	
B32$_{2}$		002	003	Pulse Saw	2	
B32$_{3}$		003	003	Feline GR	2	
B32$_{4}$		004	003	Big Lead	2	
B32$_{5}$		**005**	**003**	**Velo Lead**	**2**	
B32$_{6}$		006	003	GR-300	2	
B32$_{7}$		007	003	LA Saw	1	
B32$_{8}$		008	003	Doctor Solo	2	
B32$_{9}$		009	003	Fat Saw Lead	2	
B32$_{10}$		011	003	D-50 Fat Saw	2	
B32$_{11}$		016	003	Waspy Synth	2	
B32$_{12}$		017	003	PM Lead	1	
B32$_{13}$		018	003	CS Saw Lead	1	
B32$_{14}$		024	003	MG Saw 1	1	
B32$_{15}$		025	003	MG Saw 2	1	
B32$_{16}$		026	003	OB Saw 1	1	
B32$_{17}$		027	003	OB Saw 2	1	
B32$_{18}$		028	003	D-50 Saw	1	
B32$_{19}$		029	003	SH-101 Saw	1	
B32$_{20}$		030	003	CS Saw	1	
B32$_{21}$		031	003	MG Saw Lead	1	
B32$_{22}$		032	003	OB Saw Lead	1	
B32$_{23}$		033	003	P5 Saw Lead	2	
B32$_{24}$		034	003	MG unison	2	
B32$_{25}$		035	003	Oct Saw Lead	2	
B32$_{26}$		040	003	SequenceSaw1	2	
B32$_{27}$		041	003	SequenceSaw2	1	
B32$_{28}$		042	003	Reso Saw	1	
B32$_{29}$		043	003	Cheese Saw 1	1	
B32$_{30}$		044	003	Cheese Saw 2	2	
B32$_{31}$		045	003	Rhythmic Saw	2	
B32$_{32}$		127	003	+Sax 4	1	
B33	083	000	003	Syn.Calliope	2	
B33$_{1}$		**001**	**003**	**Vent Synth**	**2**	
B33$_{2}$		002	003	Pure PanLead	2	
B33$_{3}$		127	003	+Clarinet 1	1	
B34	084	000	003	Chiffer Lead	2	
B34$_{1}$		**001**	**003**	**TB Lead**	**2**	
B34$_{2}$		008	003	Mad Lead	2	
B34$_{3}$		127	003	+Clarinet 2	1	
B35	085	000	003	Charang	2	
B35$_{1}$		008	003	Dist.Lead	2	
B35$_{2}$		009	003	Acid Guitar1	2	
B35$_{3}$		010	003	Acid Guitar2	2	
B35$_{4}$	**(085)**	**016**	**003**	**P5 Sync Lead**	**1**	
B35$_{5}$		017	003	Fat SyncLead	2	
B35$_{6}$		018	003	Rock Lead	2	
B35$_{7}$		019	003	5th DecaSync	2	
B35$_{8}$		020	003	Dirty Sync	1	
B35$_{9}$		024	003	Juno Sub Osc	1	
B35$_{10}$		127	003	+Oboe	1	
B36	**086**	**000**	**003**	**Solo Vox**	**2**	
B36$_{1}$		008	003	Vox Lead	2	
B36$_{2}$		009	003	LFO Vox	2	
B36$_{3}$		127	003	+Engl Horn	1	
B37	087	000	003	5th Saw Wave	2	
B37$_{1}$		**001**	**003**	**Big Fives**	**2**	
B37$_{2}$		002	003	5th Lead	2	
B37$_{3}$		003	003	5th Ana.Clav	2	
B37$_{4}$		008	003	4th Lead	2	
B37$_{5}$		127	003	+Bassoon	1	
B38	088	000	003	Bass & Lead	2	
B38$_{1}$		**001**	**003**	**Big & Raw**	**2**	
B38$_{2}$		002	003	Fat & Perky	2	
B38$_{3}$		003	003	Juno Rave	1	
B38$_{4}$		004	003	JP8 BsLead 1	1	
B38$_{5}$		005	003	JP8 BsLead 2	2	
B38$_{6}$		006	003	SH-5 Bs.Lead	2	
B38$_{7}$		127	003	+Harmonica	1	

SYNTH PAD

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B41	**089**	**000**	**003**	**Fantasia**	**2**	
B41$_{1}$		001	003	Fantasia 2	2	
B41$_{2}$		002	003	New Age Pad	2	
B41$_{3}$		003	003	Bell Heaven	2	
B41$_{4}$		127	003	+Trumpet 1	1	
B42	090	000	003	Warm Pad	1	
B42$_{1}$		**001**	**003**	**Thick Matrix**	**2**	
B42$_{2}$		002	003	Horn Pad	2	
B42$_{3}$		003	003	Rotary Strng	2	
B42$_{4}$		004	003	OB Soft Pad	2	
B42$_{5}$		008	003	Octave Pad	2	
B42$_{6}$		009	003	Stack Pad	2	
B42$_{7}$		127	003	+Trumpet 2	1	
B43	091	000	003	Polysynth	2	
B43$_{1}$		001	003	80's PolySyn	2	
B43$_{2}$		**002**	**003**	**Polysynth 2**	**2**	
B43$_{3}$		003	003	Poly King	2	
B43$_{4}$		008	003	Power Stack	2	
B43$_{5}$		009	003	Octave Stack	2	
B43$_{6}$		010	003	Reso Stack	1	
B43$_{7}$		011	003	Techno Stack	2	
B43$_{8}$		127	003	+Trombone 1	2	
B44	092	000	003	Space Voice	1	
B44$_{1}$		001	003	Heaven II	2	
B44$_{2}$		**002**	**003**	**SC Heaven**	**2**	
B44$_{3}$		008	003	Cosmic Voice	2	
B44$_{4}$		009	003	Auh Vox	1	
B44$_{5}$		011	003	AuhAuh	2	
B44$_{6}$		012	003	Vocorderman	2	
B44$_{7}$		127	003	+Trombone 2	2	
B45	093	000	003	Bowed Glass	2	
B45$_{1}$		001	003	SoftBellPad	2	
B45$_{2}$		**002**	**003**	**JP8 Sqr Pad**	**2**	
B45$_{3}$		003	003	7thBelPad	2	
B45$_{4}$		127	003	+Fr Horn 1	2	
B46	094	000	003	Metal Pad	2	
B46$_{1}$		001	003	Tine Pad	2	
B46$_{2}$		**002**	**003**	**Panner Pad**	**2**	
B46$_{3}$		127	003	+Fr Horn 2	2	
B47	095	000	003	Halo Pad	2	
B47$_{1}$		001	003	Vox Pad	2	
B47$_{2}$		002	003	Vox Sweep	2	
B47$_{3}$		**008**	**003**	**Horror Pad**	**2**	
B47$_{4}$		127	003	+Tuba	1	
B48	096	000	003	Sweep Pad	1	
B48$_{1}$		001	003	Polar Pad	1	
B48$_{2}$		008	003	Converge	1	
B48$_{3}$		**009**	**003**	**Shwimmer**	**2**	
B48$_{4}$		011	003	Celestial Pd	2	
B48$_{5}$		012	003	Bag Sweep	2	
B48$_{6}$		127	003	+Brs Sect 1	1	

SYNTH SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B51	097	000	003	Ice Rain	2	
B51$_{1}$		001	003	Harmo Rain	2	
B51$_{2}$		002	003	African wood	2	
B51$_{3}$		003	003	Anklung Pad	2	
B51$_{4}$		004	003	Rattle Pad	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B51$_{5}$	**(097)**	**008**	**003**	**Clavi Pad**	**2**	
B51$_{6}$		127	003	+Brs Sect 2	2	
B52	**098**	**000**	**003**	**Soundtrack**	**2**	
B52$_{1}$		001	003	Ancestral	2	
B52$_{2}$		002	003	Prologue	2	
B52$_{3}$		003	003	Prologue 2	2	
B52$_{4}$		004	003	Hols Strings	2	
B52$_{5}$		008	003	Rave	2	
B52$_{6}$		127	003	+Vibe 1	1	
B53	099	000	003	Crystal	2	
B53$_{1}$		001	003	Syn Mallet	1	
B53$_{2}$		002	003	Soft Crystal	2	
B53$_{3}$		**003**	**003**	**Round Glock**	**2**	
B53$_{4}$		004	003	Loud Glock	2	
B53$_{5}$		005	003	GlockenChime	2	
B53$_{6}$		006	003	Clear Bells	2	
B53$_{7}$		007	003	ChristmasBel	2	
B53$_{8}$		008	003	Vibra Bells	2	
B53$_{9}$		009	003	Digi Bells	2	
B53$_{10}$		010	003	Music Bell	2	
B53$_{11}$		011	003	Analog Bell	1	
B53$_{12}$		016	003	Choral Bells	2	
B53$_{13}$		017	003	Air Bells	2	
B53$_{14}$		018	003	Bell Harp	2	
B53$_{15}$		019	003	Gamelimba	2	
B53$_{16}$		020	003	Juno Bell	2	
B53$_{17}$		127	003	+Vibe 2	1	
B54	100	000	003	Atmosphere	2	
B54$_{1}$		001	003	Warm Atmos	2	
B54$_{2}$		002	003	Nylon Harp	2	
B54$_{3}$		**003**	**003**	**Harpvox**	**2**	
B54$_{4}$		004	003	HollowReleas	2	
B54$_{5}$		005	003	Nylon+Rhodes	2	
B54$_{6}$		006	003	Ambient Pad	2	
B54$_{7}$		007	003	Invisible	2	
B54$_{8}$		008	003	Pulsey Key	2	
B54$_{9}$		009	003	Noise Piano	2	
B54$_{10}$		127	003	+Syn Mallet	1	
B55	101	000	003	Brightness	2	
B55$_{1}$		001	003	Shining Star	2	
B55$_{2}$		002	003	OB Stab	1	
B55$_{3}$		**008**	**003**	**Org Bell**	**2**	
B55$_{4}$		127	003	+Windbell	2	
B56	102	000	003	Goblin	2	
B56$_{1}$		**001**	**003**	**Goblinson**	**2**	
B56$_{2}$		002	003	50's Sci-Fi	2	
B56$_{3}$		003	003	Abduction	2	
B56$_{4}$		004	003	Auhbient	2	
B56$_{5}$		005	003	LFO Pad	2	
B56$_{6}$		006	003	Random Str	2	
B56$_{7}$		007	003	Random Pad	2	
B56$_{8}$		008	003	LowBirds Pad	2	
B56$_{9}$		009	003	Falling Down	2	
B56$_{10}$		010	003	LFO RAVE	2	
B56$_{11}$		011	003	LFO Horror	2	
B56$_{12}$		012	003	LFO Techno	2	
B56$_{13}$		013	003	Alternative	2	
B56$_{14}$		014	003	UFO FX	2	
B56$_{15}$		015	003	Gargle Man	1	
B56$_{16}$		016	003	Sweep FX	1	
B56$_{17}$		127	003	+Glock	1	
B57	**103**	**000**	**003**	**Echo Drops**	**1**	
B57$_{1}$		001	003	Echo Bell	2	
B57$_{2}$		002	003	Echo Pan	2	
B57$_{3}$		003	003	Echo Pan 2	2	
B57$_{4}$		004	003	Big Panner	2	
B57$_{5}$		005	003	Reso Panner	2	
B57$_{6}$		006	003	Water Piano	2	
B57$_{7}$		008	003	Pan Sequence	2	
B57$_{8}$		009	003	Aqua	2	
B57$_{9}$		127	003	+Tube Bell	1	
B58	104	000	003	Star Theme	2	
B58$_{1}$		**001**	**003**	**Star Theme 2**	**2**	
B58$_{2}$		008	003	Dream Pad	2	
B58$_{3}$		009	003	Silky Pad	2	
B58$_{4}$		016	003	New Century	1	
B58$_{5}$		017	003	7th Atmos.	2	
B58$_{6}$		018	003	Galaxy Way	2	
B58$_{7}$		127	003	+Xylophone	1	

ETHNIC MISC

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B61	**105**	**000**	**003**	**Sitar.**	**1**	
B61$_{1}$		001	003	Sitar 2	2	
B61$_{2}$		002	003	Detune Sitar	2	
B61$_{3}$		003	003	Sitar 3	2	
B61$_{4}$	(105)	008	003	Tambra	1	
B61$_{5}$		016	003	Tamboura	2	
B61$_{6}$		127	003	+Marimba	1	
B62	**106**	**000**	**003**	**Banjo**	**1**	
B62$_{1}$		001	003	Muted Banjo	1	
B62$_{2}$		008	003	Rabab	2	
B62$_{3}$		009	003	San Xian	2	
B62$_{4}$		016	003	Gopichant	2	
B62$_{5}$		024	003	Oud	2	
B62$_{6}$		028	003	Oud+Strings	2	
B62$_{7}$		032	003	Pi Pa	1	
B62$_{8}$		127	003	+Koto	1	
B63	**107**	**000**	**003**	**Shamisen**	**1**	
B63$_{1}$		001	003	Tsugaru	2	
B63$_{2}$		008	003	Syn Shamisen	2	
B63$_{3}$		127	003	+Sho	2	
B64	**108**	**000**	**003**	**Koto**	**2**	
B64$_{1}$		001	003	Gu Zheng	2	
B64$_{2}$		008	003	Taisho Koto	1	
B64$_{3}$		016	003	Kanoon	2	
B64$_{4}$		019	003	Kanoon+Choir	2	
B64$_{5}$		024	003	Oct Harp	1	
B64$_{6}$		127	003	+Shakuhachi	2	
B65	**109**	**000**	**003**	**Kalimba**	**1**	
B65$_{1}$		008	003	Sanza	2	
B65$_{2}$		127	003	+Whistle 1	2	
B66	**110**	**000**	**003**	**Bagpipe**	**1**	
B66$_{1}$		008	003	Didgeridoo	1	
B66$_{2}$		127	003	+Whistle 2	1	
B67	**111**	**000**	**003**	**Fiddle**	**1**	
B67$_{1}$		008	003	Er Hu	1	
B67$_{2}$		009	003	Gao Hu	1	
B67$_{3}$		127	003	+Bottleblow	2	
B68	**112**	**000**	**003**	**Shanai**	**1**	
B68$_{1}$		001	003	Shanai 2	1	V-SW
B68$_{2}$		008	003	Pungi	1	
B68$_{3}$		016	003	Hichiriki	2	
B68$_{4}$		024	003	Mizmar	1	
B68$_{5}$		032	003	Suona 1	1	
B68$_{6}$		033	003	Suona 2	1	
B68$_{7}$		127	003	+Breathpipe	1	

PERCUSSIVE

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B71	113	000	003	Tinkle Bell	1	
B71$_{1}$		008	003	Bonang	1	
B71$_{2}$		009	003	Gender	1	
B71$_{3}$		010	003	Gamelan Gong	1	
B71$_{4}$		011	003	St.Gamelan	2	
B71$_{5}$		012	003	Jang Gu	2	
B71$_{6}$		016	003	RAMA Cymbal	1	
B71$_{7}$		127	003	+Timpani	1	
B72	**114**	**000**	**003**	**Agogo**	**1**	
B72$_{1}$		008	003	Atarigane	1	
B72$_{2}$		016	003	Tambourine	1	
B72$_{3}$		127	003	+Melodic Tom	1	
B73	**115**	**000**	**003**	**Steel Drums**	**1**	
B73$_{1}$		001	003	Island Mlt	2	
B73$_{2}$		127	003	+Deep Snare	1	
B74	116	000	003	Woodblock	1	
B74$_{1}$		008	003	Castanets	1	
B74$_{2}$		016	003	Angklung	1	
B74$_{3}$		017	003	Angkl Rhythm	2	
B74$_{4}$		024	003	Finger Snaps	1	
B74$_{5}$		**032**	**003**	**909 HandClap**		
B74$_{6}$		127	003	+Elec Perc 1	1	
B75	117	000	003	Taiko	1	
B75$_{1}$		001	003	Small Taiko	1	
B75$_{2}$		008	003	Concert BD	1	
B75$_{3}$		**016**	**003**	**Jungle BD**	**1**	
B75$_{4}$		017	003	Techno BD	1	
B75$_{5}$		018	003	Bounce	1	
B75$_{6}$		127	003	+Elec Perc 2	1	
B76	118	000	003	Melo. Tom 1	1	
B76$_{1}$		001	003	Real Tom	2	
B76$_{2}$		008	003	Melo. Tom 2	1	
B76$_{3}$		009	003	Rock Tom	2	
B76$_{4}$		016	003	Rash SD	1	
B76$_{5}$		**017**	**003**	**House SD**	**1**	
B76$_{6}$		018	003	Jungle SD	1	
B76$_{7}$		019	003	909 SD	1	
B76$_{8}$		127	003	+Taiko	1	
B77	119	000	003	Synth Drum.	1	
B77$_{1}$		008	003	808 Tom	2	
B77$_{2}$		009	003	Elec Perc	1	
B77$_{3}$		**010**	**003**	**Sine Perc.**	**1**	
B77$_{4}$	(119)	011	003	606 Tom	1	
B77$_{5}$		012	003	909 Tom	1	
B77$_{6}$		127	003	+Taiko Rim	1	
B78	**120**	**000**	**003**	**Reverse Cym.**	**1**	
B78$_{1}$		001	003	Reverse Cym2	1	
B78$_{2}$		002	003	Reverse Cym3	1	
B78$_{3}$		008	003	Rev.Snare 1	1	
B78$_{4}$		009	003	Rev.Snare 2	1	
B78$_{5}$		016	003	Rev.Kick 1	1	
B78$_{6}$		017	003	Rev.ConBD	1	
B78$_{7}$		024	003	Rev.Tom 1	1	
B78$_{8}$		025	003	Rev.Tom 2	1	
B78$_{9}$		127	003	+Cymbal	1	

SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B81	121	000	003	Gt.FretNoise	1	
B81$_{1}$		001	003	Gt.Cut Noise	1	
B81$_{2}$		002	003	String Slap	1	
B81$_{3}$		003	003	Gt.CutNoise2	1	
B81$_{4}$		004	003	Dist.CutNoiz	1	
B81$_{5}$		005	003	Bass Slide	1	
B81$_{6}$		006	003	Pick Scrape	1	
B81$_{7}$		008	003	Gt. FX Menu	1	
B81$_{8}$		009	003	Bartok Pizz.	1	
B81$_{9}$		010	003	Guitar Slap	1	
B81$_{10}$		**011**	**003**	**Chord Stroke**	**1**	
B81$_{11}$		012	003	Biwa Stroke	1	
B81$_{12}$		013	003	Biwa Tremolo	1	
B81$_{13}$		127	003	+Castanets	1	
B82	122	000	003	Breath Noise	1	
B82$_{1}$		**001**	**003**	**Fl.Key Click**	**1**	
B82$_{2}$		127	003	+Triangle	1	
B83	123	000	003	Seashore	1	
B83$_{1}$		001	003	Rain	1	
B83$_{2}$		002	003	Thunder	1	
B83$_{3}$		003	003	Wind	1	
B83$_{4}$		004	003	Stream	2	
B83$_{5}$		005	003	Bubble	2	
B83$_{6}$		**006**	**003**	**Wind 2**	**1**	
B83$_{7}$		016	003	Pink Noise	1	
B83$_{8}$		017	003	White Noise	1	
B83$_{9}$		127	003	+Orche Hit	1	
B84	**124**	**000**	**003**	**Bird**	**2**	
B84$_{1}$		001	003	Dog	1	
B84$_{2}$		002	003	Horse-Gallop	1	
B84$_{3}$		003	003	Bird 2	1	
B84$_{4}$		004	003	Kitty	1	
B84$_{5}$		005	003	Growl	1	
B84$_{6}$		127	003	+Telephone	1	
B85	125	000	003	Telephone 1	1	
B85$_{1}$		001	003	Telephone 2	1	
B85$_{2}$		002	003	DoorCreaking	1	
B85$_{3}$		003	003	Door	1	
B85$_{4}$		004	003	Scratch	1	
B85$_{5}$		005	003	Wind Chimes	2	
B85$_{6}$		007	003	Scratch 2	1	
B85$_{7}$		**008**	**003**	**ScratchKey**	**2**	
B85$_{8}$		009	003	TapeRewind	1	
B85$_{9}$		010	003	Phono Noise	1	
B85$_{10}$		011	003	MC-500 Beep	1	
B85$_{11}$		127	003	+Bird Tweet	1	
B86	126	000	003	Helicopter	1	
B86$_{1}$		001	003	Car-Engine	1	
B86$_{2}$		002	003	Car-Stop	1	
B86$_{3}$		003	003	Car-Pass	1	
B86$_{4}$		004	003	Car-Crash	2	
B86$_{5}$		005	003	Siren	1	
B86$_{6}$		006	003	Train	1	
B86$_{7}$		007	003	Jetplane	2	
B86$_{8}$		**008**	**003**	**Starship**	**2**	
B86$_{9}$		009	003	Burst Noise	2	
B86$_{10}$		010	003	Calculating	2	
B86$_{11}$		011	003	Perc. Bang	2	
B86$_{12}$		127	003	+OneNote Jam	1	
B87	127	000	003	Applause	2	
B87$_{1}$		001	003	Laughing	1	
B87$_{2}$		002	003	Screaming	1	
B87$_{3}$		003	003	Punch	1	
B87$_{4}$		004	003	Heart Beat	1	
B87$_{5}$		005	003	Footsteps	1	
B87$_{6}$		006	003	Applause 2	2	
B87$_{7}$		**007**	**003**	**Small Club**	**2**	
B87$_{8}$		008	003	ApplauseWave	2	
B87$_{9}$		016	003	Voice One	1	
B87$_{10}$		017	003	Voice Two	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
B87$_{11}$	(127)	018	003	Voice Three	1	
B87$_{12}$		019	003	Voice Tah	1	
B87$_{13}$		020	003	Voice Whey	1	
B87$_{14}$		127	003	+Water Bell	2	
B88	128	000	003	Gun Shot	1	
B88$_{1}$		001	003	Machine Gun	1	
B88$_{2}$		002	003	Lasergun	1	
B88$_{3}$		003	003	Explosion	2	
B88$_{4}$		**004**	**003**	**Eruption**	**1**	
B88$_{5}$		005	003	Big Shot	2	
B88$_{6}$		127	003	+Jungle Tune	2	

- Los nombres en **negrita** se refieren a la elección por defecto cuando se selecciona un Tone usando el pad TONE/PERFORMANCE.
- Los Tones indicados con un “^” son Tones Legato (diferente ataque cuando toca legato).
- PC = Número de cambio de programa MIDI
- Voces = Número de voces polifónicas usadas por cada nota
- GBN = Grupo/Banco/Número (en el panel frontal del G-1000)

18.2. Mapa de Tones del G-800 (Bancos C y D)

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
PIANO						
C11	001	000	002	'Piano 1	1	
C11$_1$		**008**	**002**	**'Piano 1w**	**1**	
C11$_2$		016	002	'Piano 1d	1	
C11$_3$		126	002	+Piano 2	1	
C11$_4$		127	002	+Acou Piano1	1	
C12	002	000	002	'Piano 2	1	
C12$_1$		**008**	**002**	**'Piano 2w**	**1**	
C12$_2$		126	002	+Piano 2	1	
C12$_3$		127	002	+Acou Piano2	1	
C13	003	000	002	'Piano3	1	
C13$_1$		**001**	**002**	**'EG+Rhodes 1**	**2**	
C13$_2$		002	002	'EG+Rhodes 2	2	
C13$_3$		008	002	'Piano 3w	1	
C13$_4$		126	002	+Piano 2	1	
C13$_5$		127	002	+Acou Piano3	1	
C14	004	000	002	'Honky-tonk.	2	
C14$_1$		**008**	**002**	**'Old Upright**	**2**	
C14$_2$		126	002	+Honky-tonk	2	
C14$_3$		127	002	+Elec Piano1	1	
C15	005	000	002	'E.Piano 1	2	
C15$_1$		**008**	**002**	**'St.Soft EP**	**2**	
C15$_2$		009	002	'SA E.Piano	2	G-800
C15$_3$		016	002	'FM+SA EP	2	
C15$_4$		017	002	'Stiky Rhodes	2	G-800
C15$_5$		024	002	'60's EPiano	1	
C15$_6$		025	002	'Hard Rhodes	2	
C15$_7$		026	002	'MellwRhodes	2	
C15$_8$		027	002	'60'sE.Piano2	2	G-800
C15$_9$		126	002	+Piano 1	1	
C15$_{10}$		127	002	+Elec Piano2	1	
C16	006	000	002	'E.Piano 2	2	
C16$_1$		008	002	'Detuned EP2	2	
C16$_2$		**016**	**002**	**'St.FM EP**	**2**	
C16$_3$		024	002	'Hard FM EP	2	
C16$_4$		126	002	+Piano 2	1	
C16$_5$		127	002	+Elec Piano3	1	
C17	007	000	002	'Harpsichord	1	
C17$_1$		008	002	'Coupled Hps	2	
C17$_2$		**016**	**002**	**'Harpsi.w**	**1**	
C17$_3$		024	002	'Harpsi.o	2	
C17$_4$		126	002	+Piano 2	1	
C17$_5$		127	002	+Elec Piano4	1	
C18	**008**	**000**	**002**	**'Clav.**	**1**	
C18$_1$		126	002	+E.Piano 1	1	
C18$_2$		127	002	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
C21	**009**	**000**	**002**	**'Celesta**	**1**	
C21$_1$		126	002	+Detuned EP1	2	
C21$_2$		127	002	+Elec Org 1	1	
C22	**010**	**000**	**002**	**'Glocknspiel**	**1**	
C22$_1$		126	002	+E.Piano 2	1	
C22$_2$		127	002	+Elec Org 2	2	
C23	**011**	**000**	**002**	**'Music Box**	**1**	
C23$_1$		126	002	+Steel Gt.	1	
C23$_2$		127	002	+Elec Org 3	1	
C24	012	000	002	'Vibraphone.	1	
C24$_1$		**001**	**002**	**'Hard Vibe**	**2**	
C24$_2$		008	002	'Vib.w	1	
C24$_3$		126	002	+Steel Gt.	1	
C24$_4$		127	002	+Elec Org 4	1	
C25	013	000	002	'Marimba	1	
C25$_1$		**008**	**002**	**'Marimba w**	**1**	
C25$_2$		016	002	'Barafon	1	
C25$_3$		017	002	'Barafon 2	1	
C25$_4$		024	002	'Log drum	1	
C25$_5$		126	002	+12-str.Gt	2	
C25$_6$		127	002	+Pipe Org 1	2	
C26	**014**	**000**	**002**	**'Xylophone**	**1**	
C26$_1$		126	002	+Funk Gt.	1	
C26$_2$		127	002	+Pipe Org 2	2	
C27	**015**	**000**	**002**	**'Tubularbell**	**1**	
C27$_1$		008	002	'Church Bell	1	
C27$_2$		009	002	'Carillon	1	
C27$_3$		126	002	+Muted Gt.	1	
C27$_4$		127	002	+Pipe Org3	2	
C28	**016**	**000**	**002**	**'Santur**	**1**	
C28$_1$		001	002	'Santur 2	2	
C28$_2$		008	002	'Cimbalom	2	
C28$_3$		126	001	+Slap Bass 1	1	
C28$_4$		127	001	+Accordion	2	
ORGAN						
C31	017	000	002	'Organ 1	1	
C31$_1$		001	002	'Organ 101	2	
C31$_2$		008	002	'DetunedOr.1	2	
C31$_3$		009	002	'Organ 109	2	
C31$_4$		016	002	'60'sOrgan 1	1	
C31$_5$		017	002	'60'sOrgan 2	1	
C31$_6$		018	002	'60'sOrgan 3	1	
C31$_7$		024	002	'CheeseOrgan	1	
C31$_8$		**032**	**002**	**'Organ 4**	**1**	
C31$_9$		033	002	'Even Bar	2	
C31$_{10}$		040	002	'Organ Bass	1	
C31$_{11}$		048	002	'Organ Oct 1	2	G-800
C31$_{12}$		126	002	+Slap Bass 1	1	
C31$_{13}$		127	002	+Harpsi 1	1	
C32	**018**	**000**	**002**	**'Organ 2**	**1**	
C32$_1$		001	002	'Organ 201	2	
C32$_2$		008	002	'DetunedOr.2	2	
C32$_3$		032	002	'Organ 5	2	
C32$_4$		126	002	+Slap Bass 1	1	
C32$_5$		127	002	+Harpsi 2	2	
C33	019	000	002	'Organ 3	2	
C33$_1$		**008**	**002**	**'Rotary Org.**	**1**	**V-SW**
C33$_2$		016	002	'RotaryOrg.S	1	
C33$_3$		024	002	'RotaryOrg.F	1	
C33$_4$		126	002	+Slap Bass 1	1	
C33$_5$		127	002	+Harpsi 3	1	
C34	020	000	002	'ChurchOrg.1	1	
C34$_1$		008	002	'ChurchOrg.2	2	
C34$_2$		009	002	'Organ Oct 2	2	G-800
C34$_3$		**016**	**002**	**'ChurchOrg.3**	**2**	
C34$_4$		024	002	'Organ Flute	1	
C34$_5$		032	002	'Trem.Flute	2	
C34$_6$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C34$_7$		127	002	+Clavi 1	1	
C35	**021**	**000**	**002**	**'Reed Organ.**	**1**	
C35$_1$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C35$_2$		127	002	+Clavi 2	1	
C36	**022**	**000**	**002**	**'AccordionFr.**	**1**	
C36$_1$		008	002	'AccordionIt	2	
C36$_2$		016	002	'Detuned Acc	2	G-800
C36$_3$		024	002	'Accordion 1	2	G-800
C36$_4$		025	002	'Accordion 2	2	G-800
C36$_5$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C36$_6$		127	002	+Clavi 3	1	
C37	**023**	**000**	**002**	**'Harmonica**	**1**	
C37$_1$		001	002	'Harmonica 2	2	
C37$_2$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C37$_3$		127	002	+Celesta 1	1	
C38	**024**	**000**	**002**	**'Bandoneon**	**1**	
C38$_1$		008	002	'AccJuno-106	2	G-800
C38$_2$		016	002	'DetunedAcc2	2	G-800
C38$_3$		017	002	'It. Musette	1	NIF
C38$_4$		126	002	+Fingered Bs	1	
C38$_5$		127	002	+Celesta 2	1	
GUITAR						
C41	025	000	002	'Nylonstr.Gt	1	
C41$_1$		008	002	'Ukulele	1	
C41$_2$		**016**	**002**	**'Nylon Gt.o**	**2**	
C41$_3$		024	002	'VeloHarmnix	1	V-SW
C41$_4$		032	002	'Nylon Gt.2	1	
C41$_5$		040	002	'Lequint Gt.	1	
C41$_6$		126	002	+Fingered Bs	1	
C41$_7$		127	002	+Syn Brass 1	2	
C42	026	000	002	'Steelstr.Gt	1	
C42$_1$		**008**	**002**	**'12-str.Gt**	**2**	
C42$_2$	(026)	009	002	'Nylon+Steel	2	
C42$_3$		016	002	'Mandolin	2	
C42$_4$		017	002	'Mandolin 2	1	G-800
C42$_5$		018	002	'Mandolin Tr	1	G-800
C42$_6$		032	002	'Steel Gt.2	1	
C42$_7$		126	002	+Picked Bass	1	
C42$_8$		127	002	+Syn Brass 2	2	
C43	**027**	**000**	**002**	**'Jazz Gt.**	**1**	
C43$_1$		001	002	'Mellow Gt.	2	
C43$_2$		008	002	'Pedal Steel	1	
C43$_3$		126	002	+Picked Bass	1	
C43$_4$		127	002	+Syn Brass3	2	
C44	028	000	002	'Clean Gt.	1	
C44$_1$		001	002	'Clean Gt. 2	2	G-800
C44$_2$		002	002	'OpenHard Gt	2	G-800
C44$_3$		008	002	'Chorus Gt.	2	
C44$_4$		**009**	**002**	**'JC Strat Gt**	**2**	**G-800**
C44$_5$		126	002	+Fretless Bs	1	
C44$_6$		127	002	+Syn Brass4	2	
C45	029	000	002	'Muted Gt.	1	
C45$_1$		**001**	**002**	**'MutedDis.Gt**	**1**	
C45$_2$		002	002	'Muted Gt. 2	1	
C45$_3$		008	002	'Funk Pop	1	
C45$_4$		016	002	'Funk Gt.2	1	V-SW
C45$_5$		126	002	+Acoustic Bs	1	
C45$_6$		127	002	+Syn Bass 1	1	
C46	**030**	**000**	**002**	**'OverdriveGt**	**1**	
C46$_1$		126	002	+Choir Aahs	1	
C46$_2$		127	002	+Syn Bass 2	2	
C47	**031**	**000**	**002**	**'DistortionG**	**1**	
C47$_1$		001	002	'Dist. Gt2	2	
C47$_2$		002	002	'DazedGuitar	2	
C47$_3$		008	002	'FeedbackGt.	2	
C47$_4$		009	002	'FeedbackGt2	2	
C47$_5$		016	002	'PowerGuitar	2	
C47$_6$		017	002	'Power Gt.2	2	
C47$_7$		018	002	'5th Dist.	2	
C47$_8$		024	002	'Rock Rhythm	2	
C47$_9$		025	002	'RockRhythm2	2	
C47$_{10}$		126	002	+Choir Aahs	1	
C47$_{11}$		127	002	+Syn Bass3	2	
C48	032	000	002	'Gt.Harmonix	1	
C48$_1$		**008**	**002**	**'Gt.Feedback**	**1**	
C48$_2$		016	002	'Ac.Gt.Harm.	1	
C48$_3$		126	002	+Choir Aahs	1	
C48$_4$		127	002	+Syn Bass4	1	
BASS						
C51	**033**	**000**	**002**	**'AcousticBs.**	**2**	
C51$_1$		126	002	+Choir Aahs	1	
C51$_2$		127	002	+Fantasy	2	
C52	034	000	002	'FingeredBs.	1	
C52$_1$		**001**	**002**	**'FingeredBs2**	**2**	
C52$_2$		002	002	'Jazz Bass	1	
C52$_3$		126	002	+SlowStrings	1	
C52$_4$		127	002	+Harmo Pan	2	
C53	**035**	**000**	**002**	**'Picked Bass**	**1**	
C53$_1$		008	002	'MutePickBs.	1	
C53$_2$		126	002	+Strings	1	
C53$_3$		127	002	+Chorale	1	
C54	036	000	002	'FretlessBs.	1	
C54$_1$		001	002	'FretlessBs2	2	
C54$_2$		002	002	'FretlessBs3	2	
C54$_3$		**003**	**002**	**'FretlessBs4**	**2**	
C54$_4$		004	002	'SynFretless	2	
C54$_5$		005	002	'Mr.Smooth	2	
C54$_6$		126	002	+SynStrings3	2	
C54$_7$		127	002	+Glasses	2	
C55	**037**	**000**	**002**	**'Slap Bass 1**	**1**	
C55$_1$		008	002	'Reso Slap	1	
C55$_2$		126	002	+SynStrings3	2	
C55$_3$		127	002	+Soundtrack	2	
C56	**038**	**000**	**002**	**'Slap Bass 2**	**2**	
C56$_1$		126	002	+Organ 1	1	
C56$_2$		127	002	+Atmosphere	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
C57	**039**	**000**	**002**	**‘SynthBass 1**	**2**	
C57$_{1}$		001	002	‘Syn.Bass101	1	
C57$_{2}$		008	002	‘Acid Bass	1	
C57$_{3}$		009	002	‘TB303 Bass	1	
C57$_{4}$		010	002	‘Tekno Bass	2	
C57$_{5}$		016	002	‘Reso SHBass	1	
C57$_{6}$		126	002	+Organ 1	1	
C57$_{7}$		127	002	+Warm Bell	2	
C58	**040**	**000**	**002**	**‘SynthBass 2**	**2**	
C58$_{1}$		001	002	‘Syn.Bass201	2	
C58$_{2}$		002	002	‘ModularBass	2	
C58$_{3}$		003	002	‘Seq Bass	2	
C58$_{4}$		008	002	‘Beef FMBass	2	
C58$_{5}$		009	002	‘X Wire Bass	2	
C58$_{6}$		016	002	‘Rubber Bass	2	
C58$_{7}$		017	002	‘SH101Bass 1	1	
C58$_{8}$		018	002	‘SH101Bass 2	1	
C58$_{9}$		019	002	‘Smooth Bass	2	
C58$_{10}$		126	002	+Organ 1	1	
C58$_{11}$		127	002	+Funny Vox	1	
ORCHESTRA						
C61	**041**	**000**	**002**	**‘Violin**	**1**	
C61$_{1}$		008	002	‘Slow Violin	1	
C61$_{2}$		016	002	‘Folk Violin	1	NIF
C61$_{3}$		017	002	‘FolkViolnVb	1	NIF
C61$_{4}$		126	002	+Organ 2	1	
C61$_{5}$		127	002	+Echo Bell	2	
C62	042	000	002	‘Viola	1	
C62$_{1}$		126	002	+Organ 1	1	
C62$_{2}$		127	002	+Ice Rain	2	
C63	**043**	**000**	**002**	**‘Cello**	**1**	
C63$_{1}$		126	002	+Organ 1	1	
C63$_{2}$		127	002	+Oboe 2001	2	
C64	**044**	**000**	**002**	**‘Contrabass**	**1**	
C65	045	000	002	‘Tremolo Str	1	
C65$_{1}$		008	002	‘SlowTremolo	1	
C65$_{2}$		**009**	**002**	**‘SuspenseStr**	**2**	
C65$_{3}$		126	002	+Organ 2	1	
C65$_{4}$		127	002	+Doctor Solo	2	
C66	**046**	**000**	**002**	**‘Pizz. Str.**	**1**	
C66$_{1}$		126	002	+Organ 2	1	
C66$_{2}$		127	002	+School Daze	1	
C67	**047**	**000**	**002**	**‘Harp**	**1**	
C67$_{1}$		126	002	+Trumpet	1	
C67$_{2}$		127	002	+Bellsinger	1	
C68	**048**	**000**	**002**	**‘Timpani**	**1**	
C68$_{1}$		126	002	+Trumpet	1	
C68$_{2}$		127	002	+Square Wave	2	
ENSEMBLE						
C71	049	000	002	‘Strings	1	
C71$_{1}$		001	002	‘Strings 2	1	
C71$_{2}$		008	002	‘Orchestra	2	
C71$_{3}$		009	002	‘Orchestra 2	2	
C71$_{4}$		010	002	‘TremoloOrch	2	
C71$_{5}$		011	002	‘Choir Str.	2	
C71$_{6}$		016	002	‘St.Strings	2	
C71$_{7}$		**024**	**002**	**‘VeloStrings**	**2**	
C71$_{8}$		032	002	‘Strings Oct	2	G-800
C71$_{9}$		126	002	+Trombone	1	
C71$_{10}$		127	002	+Str Sect 1	1	
C72	050	000	002	‘SlowStrings	1	
C72$_{1}$		001	002	‘Slow Str. 2	1	
C72$_{2}$		008	002	‘Legato Str.	2	
C72$_{3}$		**009**	**002**	**‘WarmStrings**	**2**	
C72$_{4}$		010	002	‘St.SlowStr.	2	
C72$_{5}$		126	002	+Trombone	1	
C72$_{6}$		127	002	+Str Sect 2	1	
C73	**051**	**000**	**002**	**‘SynStrings1**	**2**	
C73$_{1}$		001	002	‘OB Strings	2	
C73$_{2}$		008	002	‘SynStrings3	2	
C73$_{3}$		126	002	+Trombone	1	
C73$_{4}$		127	002	+Str Sect3	1	
C74	**052**	**000**	**002**	**‘SynStrings2**	**2**	
C74$_{1}$		126	002	+Trombone	1	
C74$_{2}$		127	002	+Pizzicato	1	
C75	053	000	002	‘Choir Aahs	1	
C75$_{1}$		008	002	‘St.Choir	2	
C75$_{2}$		**009**	**002**	**‘Mello Choir**	**2**	
C75$_{3}$		032	002	‘ChoirAahs 2	1	
C75$_{4}$		126	002	+Trombone	1	
C75$_{5}$		127	002	+Violin 1	1	
C76	**054**	**000**	**002**	**‘Voice Oohs**	**1**	
C76$_{1}$		126	002	+Trombone	1	
C76$_{2}$		127	002	+Violin 2	1	
C77	055	000	002	‘SynVox	1	
C77$_{1}$		**008**	**002**	**‘Syn.Voice**	**2**	
C77$_{2}$		126	002	+Alto Sax	1	
C77$_{3}$		127	002	+Cello 1	1	
C78	**056**	**000**	**002**	**‘Orch. Hit.**	**2**	
C78$_{1}$		008	002	‘Impact Hit	2	
C78$_{2}$		009	002	‘Philly Hit	2	
C78$_{3}$		010	002	‘Double Hit	2	
C78$_{4}$		016	002	‘Lo Fi Rave	2	
C78$_{5}$		126	002	+Tenor Sax	1	
C78$_{6}$		127	002	+Cello 2	1	
BRASS						
C81	057	000	002	‘Trumpet	1	
C81$_{1}$		001	002	‘Trumpet 2	1	
C81$_{2}$		008	002	‘Flugel Horn	1	
C81$_{3}$		017	002	‘FolkTrumpet	1	NIF
C81$_{4}$		018	002	‘FolkTrumpVb	1	NIF
C81$_{5}$		024	002	‘Bright Tp.	2	
C81$_{6}$		**025**	**002**	**‘Warm Tp.**	**2**	
C81$_{7}$		126	002	+BaritoneSax	1	
C81$_{8}$		127	002	+Contrabass	1	
C82	**058**	**000**	**002**	**‘Trombone**	**1**	
C82$_{1}$		001	002	‘Trombone 2	2	
C82$_{2}$		126	002	+Alto Sax	1	
C82$_{3}$		127	002	+Harp 1	1	
C83	**059**	**000**	**002**	**‘Tuba**	**1**	
C83$_{1}$		001	002	‘Tuba 2	1	
C83$_{2}$		126	002	+Brass 1	1	
C83$_{3}$		127	002	+Harp 2	1	
C84	**060**	**000**	**002**	**‘Muted Tp.**	**1**	
C84$_{1}$		126	002	+Brass 1	1	
C84$_{2}$		127	002	+Guitar 1	1	
C85	061	000	002	‘FrenchHorns	1	V-SW
C85$_{1}$		**001**	**002**	**‘Fr.Horn 2**	**2**	
C85$_{2}$		008	002	‘Fr.HornSolo	1	
C85$_{3}$		016	002	‘Horn Orch	2	
C85$_{4}$		126	002	+Brass 2	2	
C85$_{5}$		127	002	+Guitar 2	1	
C86	062	000	002	‘Brass 1	1	
C86$_{1}$		**008**	**002**	**‘Brass 2**	**2**	
C86$_{2}$		016	002	‘Brass Fall	1	
C86$_{3}$		024	002	‘Brass Oct	2	G-800
C86$_{4}$		126	002	+Brass 2	2	
C86$_{5}$		127	002	+Elec Gtr 1	1	
C87	**063**	**000**	**002**	**‘SynthBrass1**	**2**	
C87$_{1}$		001	002	‘Poly Brass	2	
C87$_{2}$		008	002	‘Syn.Brass 3	2	
C87$_{3}$		009	002	‘Quack Brass	2	
C87$_{4}$		016	002	‘OctaveBrass	2	
C87$_{5}$		126	002	+Brass 1	1	
C87$_{6}$		127	002	+Elec Gtr 2	1	
C88	064	000	002	‘Syn.Brass 2	2	
C88$_{1}$		001	002	‘Soft Brass	2	
C88$_{2}$		**008**	**002**	**‘Syn.Brass 4**	**1**	
C88$_{3}$		016	002	‘VeloBrass 1	2	
C88$_{4}$		017	002	‘VeloBrass 2	2	
C88$_{5}$		126	002	+Orchest.Hit	2	
C88$_{6}$		127	002	+Sitar	2	
REED						
D11	**065**	**000**	**002**	**‘Soprano Sax**	**1**	
D11$_{1}$		127	002	+Acou Bass 1	1	
D12	066	000	002	‘Alto Sax	1	
D12$_{1}$		008	002	‘Hyper Alto	1	V-SW
D12$_{2}$		**009**	**002**	**‘Alto Sax 2**	**1**	V-SW G-800
D12$_{3}$		017	002	‘Folk A.Sax	1	NIF
D12$_{4}$		018	002	‘FolkA.SaxVb	1	NIF
D12$_{5}$		127	002	+Acou Bass 2	1	
D13	**067**	**000**	**002**	**‘Tenor Sax**	**2**	
D13$_{1}$		001	002	‘Tenor Sax 2	1	V-SW G-800
D13$_{2}$		008	002	‘BreathyTnr.	1	
D13$_{3}$		127	002	+Elec Bass 1	1	
D14	**068**	**000**	**002**	**‘BaritoneSax**	**1**	
D14$_{1}$		127	002	+Elec Bass 2	1	
D15	**069**	**000**	**002**	**‘Oboe**	**1**	
D15$_{1}$		127	002	+Slap Bass 1	1	
D16	**070**	**000**	**002**	**‘EnglishHorn**	**1**	
D16$_{1}$		127	002	+Slap Bass 2	1	
D17	**071**	**000**	**002**	**‘Bassoon**	**1**	
D17$_{1}$		127	002	+Fretless 1	1	
D18	**072**	**000**	**002**	**‘Clarinet**	**1**	
D18$_{1}$		008	002	‘Bs Clarinet	1	
D18$_{2}$		016	002	‘Folk Clarin	1	NIF
D18$_{3}$		017	002	‘FolkClarnVb	1	NIF
D18$_{4}$		127	002	+Fretless 2	1	
PIPE						
D21	**073**	**000**	**002**	**‘Piccolo**	**1**	
D21$_{1}$		008	002	‘Nay	1	G-800
D21$_{2}$		009	002	‘Nay Oct	2	G-800
D21$_{3}$		127	002	+Flute 1	1	
D22	**074**	**000**	**002**	**‘Flute**	**1**	
D22$_{1}$		127	002	+Flute 2	1	
D23	**075**	**000**	**002**	**‘Recorder**	**1**	
D23$_{1}$		127	002	+Piccolo 1	1	
D24	**076**	**000**	**002**	**‘Pan Flute**	**2**	
D24$_{1}$		008	002	‘Kawala	2	
D24$_{2}$		009	002	‘Kawala 2	1	G-800
D24$_{3}$		010	002	‘Kawala Oct	2	G-800
D24$_{4}$		127	002	+Piccolo 2	2	
D25	**077**	**000**	**002**	**‘Bottle Blow**	**2**	
D25$_{1}$		127	002	+Recorder	1	
D26	**078**	**000**	**002**	**‘Shakuhachi**	**2**	
D26$_{1}$		127	002	+Pan Pipes	1	
D27	**079**	**000**	**002**	**‘Whistle**	**1**	
D27$_{1}$		127	002	+Sax 1	1	
D28	**080**	**000**	**002**	**‘Ocarina**	**1**	
D28$_{1}$		127	002	+Sax 2	1	
SYNTH LEAD						
D31	081	000	002	‘Square Wave	2	
D31$_{1}$		001	002	‘Square	1	
D31$_{2}$		002	002	‘Hollow Mini	1	
D31$_{3}$		**003**	**002**	**‘Mellow FM**	**2**	
D31$_{4}$		004	002	‘CC Solo	2	
D31$_{5}$		005	002	‘Shmoog	2	
D31$_{6}$		006	002	‘LM Square	2	
D31$_{7}$		008	002	‘Sine Wave	1	
D31$_{8}$		127	002	+Sax 3	1	
D32	082	000	002	‘Saw Wave	2	
D32$_{1}$		001	002	‘Saw	1	
D32$_{2}$		002	002	‘Pulse Saw	2	
D32$_{3}$		003	002	‘Feline GR	2	
D32$_{4}$		**004**	**002**	**‘Big Lead**	**2**	
D32$_{5}$		005	002	‘Velo Lead	2	
D32$_{6}$		006	002	‘GR-300	2	
D32$_{7}$		007	002	‘LA Saw	1	
D32$_{8}$		008	002	‘Doctor Solo	2	
D32$_{9}$		016	002	‘Waspy Synth	2	
D32$_{10}$		127	002	+Sax 4	1	
D33	083	000	002	‘SynCalliope	2	
D33$_{1}$		001	002	‘Vent Synth	2	
D33$_{2}$		**002**	**002**	**‘PurePanLead**	**2**	
D33$_{3}$		127	002	+Clarinet 1	1	
D34	**084**	**000**	**002**	**‘ChifferLead**	**2**	
D34$_{1}$		127	002	+Clarinet 2	1	
D35	085	000	002	‘Charang	2	
D35$_{1}$		**008**	**002**	**‘Dist.Lead**	**2**	
D35$_{2}$		127	002	+Oboe	1	
D36	**086**	**000**	**002**	**‘Solo Vox**	**2**	
D36$_{1}$		127	002	+Engl Horn	1	
D37	087	000	002	‘5th Saw	2	
D37$_{1}$		**001**	**002**	**‘Big Fives**	**2**	
D37$_{2}$		127	002	+Bassoon	1	
D38	088	000	002	‘Bass & Lead	2	
D38$_{1}$		**001**	**002**	**‘Big & Raw**	**2**	
D38$_{2}$		002	002	‘Fat & Perky	2	
D38$_{3}$		127	002	+Harmonica	1	
SYNTH PAD						
D41	089	000	002	‘Fantasia	2	
D41$_{1}$		**001**	**002**	**‘Fantasia 2**	**2**	
D41$_{2}$		127	002	+Trumpet 1	1	
D42	090	000	002	‘Warm Pad	1	
D42$_{1}$		**001**	**002**	**‘Thick Pad**	**2**	
D42$_{2}$		002	002	‘Horn Pad	2	
D42$_{3}$		003	002	‘RotaryStrng	2	
D42$_{4}$		004	002	‘Soft Pad	2	
D42$_{5}$		127	002	+Trumpet 2	1	
D43	091	000	002	‘Polysynth	2	
D43$_{1}$		**001**	**002**	**‘80‘sPolySyn**	**2**	
D43$_{2}$		127	002	+Trombone 1	2	
D44	092	000	002	‘Space Voice	1	
D44$_{1}$		**001**	**002**	**‘Heaven II**	**2**	
D44$_{2}$		127	002	+Trombone 2	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
D45	**093**	**000**	**002**	**'Bowed Glass**	**2**	
$D45_{1}$		127	002	+Fr Horn 1	2	
D46	094	000	002	'Metal Pad	2	
$D46_{1}$		001	002	'Tine Pad	2	
$D46_{2}$		**002**	**002**	**'Panner Pad**	**2**	
$D46_{3}$		127	002	+Fr Horn 2	2	
D47	**095**	**000**	**002**	**'Halo Pad**	**2**	
$D47_{1}$		127	002	+Tuba	1	
D48	096	000	002	'Sweep Pad	1	
$D48_{1}$		001	002	'Polar Pad	1	
$D48_{2}$		008	002	'Converge	1	
$D48_{3}$		009	002	'Shwimmer	2	
$D48_{4}$		**010**	**002**	**'CelestialPd**	**2**	
$D48_{5}$		127	002	+Brs Sect 1	1	

SYNTH SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
D51	097	000	002	'Ice Rain	2	
$D51_{1}$		001	002	'Harmo Rain	2	
$D51_{2}$		002	002	'AfricanWood	2	
$D51_{3}$		**008**	**002**	**'Clavi Pad**	**2**	
$D51_{4}$		127	002	+Brs Sect 2	2	
D52	098	000	002	'Soundtrack	2	
$D52_{1}$		**001**	**002**	**'Ancestral**	**2**	
$D52_{2}$		002	002	'Prologue	2	
$D52_{3}$		008	002	'Rave	2	
$D52_{4}$		127	004	+Vibe 1	1	
D53	099	000	002	'Crystal	2	
$D53_{1}$		001	002	'Syn Mallet	1	
$D53_{2}$		002	002	'SoftCrystal	2	
$D53_{3}$	(099)	003	002	'Round Glock	2	
$D53_{4}$		**004**	**002**	**'Loud Glock**	**2**	
$D53_{5}$		005	002	'GlocknChime	2	
$D53_{6}$		006	002	'Clear Bells	2	
$D53_{7}$		007	002	'X'mas Bell	2	
$D53_{8}$		008	002	'Vibra Bells	2	
$D53_{9}$		009	002	'Digi Bells	2	
$D53_{10}$		016	002	'ChoralBells	2	
$D53_{11}$		017	002	'Air Bells	2	
$D53_{12}$		018	002	'Bell Harp	2	
$D53_{13}$		019	002	'Gamelimba	2	
$D53_{14}$		127	002	+Vibe 2	1	
D54	100	000	002	'Atmosphere	2	
$D54_{1}$		001	002	'Warm Atmos	2	
$D54_{2}$		002	002	'Nylon Harp	2	
$D54_{3}$		**003**	**002**	**'Harpvox**	**2**	
$D54_{4}$		004	002	'HollowRels.	2	
$D54_{5}$		005	002	'NylonRhodes	2	
$D54_{6}$		006	002	'Ambient Pad	2	
$D54_{7}$		127	002	+Syn Mallet	1	
D55	**101**	**000**	**002**	**'Brightness**	**2**	
$D55_{1}$		127	002	+Windbell	2	
D56	102	000	002	'Goblin	2	
$D56_{1}$		**001**	**002**	**'Goblinson**	**2**	
$D56_{2}$		002	002	'50's Sci-Fi	2	
$D56_{3}$		127	002	+Glock	1	
D57	103	000	002	'Echo Drops	1	
$D57_{1}$		001	002	'Echo Bell	2	
$D57_{2}$		002	002	'Echo Pan	2	
$D57_{3}$		003	002	'Echo Pan 2	2	
$D57_{4}$		**004**	**002**	**'Big Panner**	**2**	
$D57_{5}$		005	002	'Reso Panner	2	
$D57_{6}$		006	002	'Water Piano	2	
$D57_{7}$		127	002	+Tube Bell	1	
D58	**104**	**000**	**002**	**'Star Theme**	**2**	
$D58_{1}$		001	002	'StarTheme 2	2	
$D58_{2}$		127	002	+Xylophone	1	

ETHNIC MISC

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
D61	105	000	002	'Sitar	1	
$D61_{1}$		**001**	**002**	**'Sitar 2**	**2**	
$D61_{2}$		002	002	'DetuneSitar	2	
$D61_{3}$		008	002	'Tambra	1	
$D61_{4}$		016	002	'Tamboura	2	
$D61_{5}$		127	002	+Marimba	1	
D62	**106**	**000**	**002**	**'Banjo**	**1**	
$D62_{1}$		001	002	'Muted Banjo	1	
$D62_{2}$		008	002	'Rabab	2	
$D62_{3}$		016	002	'Gopichant	2	
$D62_{4}$		024	002	'Oud	2	
$D62_{5}$		025	002	'Oud 2	1	G-800
$D62_{6}$		026	002	'Oud Tremolo	1	G-800
$D62_{7}$		027	002	'Oud VSwitch	2	V-SW G-800
$D62_{8}$		028	002	'Oud&Strings	2	V-SW G-800
$D62_{9}$		127	002	+Koto	1	
D63	107	000	002	'Shamisen	1	
$D63_{1}$		**001**	**002**	**'Tsugaru**	**2**	
$D63_{2}$		127	002	+Sho	2	
D64	108	000	002	'Koto	1	
$D64_{1}$		**008**	**002**	**'Taisho Koto**	**1**	
$D64_{2}$		016	002	'Kanoon	2	
$D64_{3}$		017	002	'Kanoon 2	1	G-800
$D64_{4}$		018	002	'Kanoon Oct	2	G-800
$D64_{5}$		019	002	'Knoon&Choir	2	V-SW G-800
$D64_{6}$		127	002	+Shakuhachi	2	
D65	**109**	**000**	**002**	**'Kalimba**	**1**	
$D65_{1}$		127	002	+Whistle 1	2	
D66	**110**	**000**	**002**	**'Bagpipe**	**1**	
$D66_{1}$		008	002	'Mizmar	1	G-800
$D66_{2}$		009	002	'Mizmar Oct	2	G-800
$D66_{3}$		010	002	'Mizmar Dual	2	G-800
$D66_{4}$		127	002	+Whistle 2	1	
D67	111	000	002	'Fiddle	1	
$D67_{1}$		**008**	**002**	**'Rababa**	**1**	**G-800**
$D67_{2}$		127	002	+Bottleblow	2	
D68	112	000	002	'Shanai	1	
$D68_{1}$		**001**	**002**	**'Shanai 2**	**1**	**V-SW**
$D68_{2}$		008	002	'Pungi	1	
$D68_{3}$		016	002	'Hichiriki	2	
$D68_{4}$		127	002	+Breathpipe	1	

PERCUSSIVE

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
D71	113	000	002	'Tinkle Bell	1	
$D71_{1}$		008	002	'Bonang	1	
$D71_{2}$		009	002	'Gender	1	
$D71_{3}$		010	002	'GamelanGong	1	
$D71_{4}$		011	002	'St.Gamelan	2	
$D71_{5}$		**016**	**002**	**'RAMA Cymbal**	**1**	
$D71_{6}$		127	002	+Timpani	1	
D72	**114**	**000**	**002**	**'Agogo**	**1**	
$D72_{1}$		008	002	'Atarigane	1	
$D72_{2}$		127	002	+Melodic Tom	1	
D73	**115**	**000**	**002**	**'Steel Drums**	**1**	
$D73_{1}$		127	002	+Deep Snare	1	
D74	**116**	**000**	**002**	**'Woodblock**	**1**	
$D74_{1}$		008	002	'Castanets	1	
$D74_{2}$		127	002	+Elec Perc 1	1	
D75	**117**	**000**	**002**	**'Taiko**	**1**	
$D75_{1}$		008	002	'Concert BD	1	
$D75_{2}$		127	002	+Elec Perc 2	1	
D76	118	000	002	'Melo. Tom 1	1	
$D76_{1}$		**001**	**002**	**'Real Tom**	**2**	
$D76_{2}$		008	002	'Melo. Tom 2	1	
$D76_{3}$		009	002	'Rock Tom	2	
$D76_{4}$		127	002	+Taiko	1	
D77	119	000	002	'Synth Drum	1	
$D77_{1}$		**008**	**002**	**'808 Tom**	**2**	
$D77_{2}$		009	002	'Elec Perc	1	
$D77_{3}$		127	002	+Taiko Rim	1	
D78	120	00	002	'Reverse Cym	1	
$D78_{1}$		**001**	**002**	**'ReverseCym2**	**1**	
$D78_{2}$		008	002	'Rev.Snare 1	1	
$D78_{3}$		009	002	'Rev.Snare 2	1	
$D78_{4}$		016	002	'Rev.Kick 1	1	
$D78_{5}$		017	002	'Rev.ConBD	1	
$D78_{6}$		024	002	'Rev.Tom 1	1	
$D78_{7}$		025	002	'Rev.Tom 2	1	
$D78_{8}$		127	002	+Cymbal	1	

SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voces	Rem.
D81	121	000	002	'Gt.FretNoiz	1	
$D81_{1}$		001	002	'Gt.CutNoise	1	
$D81_{2}$		002	002	'String Slap	1	
$D81_{3}$		003	002	'Gt.CutNz. 2	1	
$D81_{4}$		004	002	'Dist.CutNz.	1	
$D81_{5}$		005	002	'Bass Slide	1	
$D81_{6}$		**006**	**002**	**'Pick Scrape**	**1**	
$D81_{7}$		127	002	+Castanets	1	
D82	**122**	**000**	**002**	**'BreathNoise**	**1**	
$D82_{1}$		001	002	'Fl.KeyClick	1	
$D82_{2}$		127	002	+Triangle	1	
D83	123	000	002	'Seashore	1	
$D83_{1}$		001	002	'Rain	1	
$D83_{2}$		002	002	'Thunder	1	
$D83_{3}$		003	002	'Wind	1	
$D83_{4}$		**004**	**002**	**'Stream**	**2**	
$D83_{5}$		005	002	'Bubble	2	
$D83_{6}$		127	002	+Orche Hit	1	
D84	**124**	**000**	**002**	**'Bird**	**2**	
$D84_{1}$		001	002	'Dog	1	
$D84_{2}$		002	002	'HorseGallop	1	
$D84_{3}$		003	002	'Bird 2	1	
$D84_{4}$		004	002	'Kitty	1	
$D84_{5}$		005	002	'Growl	1	
$D84_{6}$		127	002	+Telephone	1	
D85	**125**	**000**	**002**	**'Telephone 1**	**1**	
$D85_{1}$		001	002	'Telephone 2	1	
$D85_{2}$		002	002	'Creaking	1	
$D85_{3}$		003	002	'Door	1	
$D85_{4}$		004	002	'Scratch	1	
$D85_{5}$		005	002	'Wind Chimes	2	
$D85_{6}$		007	002	'Scratch 2	1	
$D85_{7}$		127	002	+Bird Tweet	1	
D86	126	000	002	'Helicopter	1	
$D86_{1}$		**001**	**002**	**'Car-Engine**	**1**	
$D86_{2}$		002	002	'Car-Stop	1	
$D86_{3}$		003	002	'Car-Pass	1	
$D86_{4}$		004	002	'Car-Crash	2	
$D86_{5}$		005	002	'Siren	1	
$D86_{6}$		006	002	'Train	1	
$D86_{7}$		007	002	'Jetplane	2	
$D86_{8}$		008	002	'Starship	2	
$D86_{9}$		009	002	'Burst Noise	2	
$D86_{10}$		127	002	+OneNote Jam	1	
D87	127	000	002	'Applause	2	
$D87_{1}$		001	002	'Laughing	1	
$D87_{2}$		002	002	'Screaming	1	
$D87_{3}$		003	002	'Punch	1	
$D87_{4}$		004	002	'Heart Beat	1	
$D87_{5}$		005	002	'Footsteps	1	
$D87_{6}$		**006**	**002**	**'Applause 2**	**2**	
$D87_{7}$		127	002	+Water Bell	2	
D88	**128**	**000**	**002**	**'Gun Shot**	**1**	
$D88_{1}$		001	002	'Machine Gun	1	
$D88_{2}$		002	002	'Lasergun	1	
$D88_{3}$		003	002	'Explosion	2	
$D88_{4}$		127	002	+Jungle Tune	2	

• NIF= New Italian Folk.

18.3 Mapa del SC-55 y Tones del CM-64 (Bancos E y F)

PIANO

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voz	Rem.
E11	001	000	001	“Piano 1	1	
E111		**008**	**001**	**“Piano 1w**	**1**	
E112		016	001	“Piano 1d	1	
E113		126	001	+Piano 2	1	
E114		127	001	+Acou Piano1	1	
E12	002	000	001	“Piano 2	1	
E121		**008**	**001**	**“Piano 2w**	**1**	
E122		126	001	+Piano 2	1	
E123		127	001	+Acou Piano2	1	
E13	003	000	001	“Piano 3	1	
E131		**008**	**001**	**“Piano 3w**	**1**	
E132		126	001	+Piano 2	1	
E133		127	001	+Acou Piano3	1	
E14	004	000	001	“Honky-tonk	2	
E141		**008**	**001**	**“HonkyTonk w**	**2**	
E142		126	001	+Honky-tonk	2	
E143		127	001	+Elec Piano1	1	
E15	005	000	001	“E.Piano 1	1	
E151		008	001	“Detuned EP1	2	
E152		**016**	**001**	**“E.Piano 1v**	**2**	
E153		024	001	“60s E.Piano	1	
E154		126	001	+Piano 1	1	
E155		127	001	+Elec Piano2	1	
E16	006	000	001	“E.Piano 2	1	
E161		008	001	“Detuned EP2	2	
E162		**016**	**001**	**“E.Piano 2v**	**2**	
E163		126	001	+Piano 2	1	
E164		127	001	+Elec Piano3	1	
E17	007	000	001	“Harpsichord	1	
E171		**008**	**001**	**“Coupled Hps**	**2**	
E172		016	001	“Harpsi.w	1	
E173		024	001	“Harpsi.o	2	
E174		126	001	+Piano 2	1	
E175		127	001	+Elec Piano4	1	
E18	**008**	**000**	**001**	**“Clav.**	**1**	
E181		126	001	+E.Piano 1	1	
E182		127	001	+Honkytonk	2	

CHROMATIC PERCUSSION

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voz	Rem.
E21	**009**	**000**	**001**	**“Celesta**	**1**	
E211		126	001	+Detuned EP1	2	
E212		127	001	+Elec Org 1	1	
E22	**010**	**000**	**001**	**“Glockenspl**	**1**	
E221		126	001	+E.Piano 2	1	
E222		127	001	+Elec Org 2	2	
E23	**011**	**000**	**001**	**“Music Box.**	**1**	
E231		126	001	+Steel Gt.	1	
E232		127	001	+Elec Org 3	1	
E24	012	000	001	“Vibraphone	1	
E241		**008**	**001**	**“Vib.w**	**1**	
E242		126	001	+Steel Gt.	1	
E243		127	001	+Elec Org 4	1	
E25	013	000	001	“Marimba	1	
E251		**008**	**001**	**“Marimba w**	**1**	
E252		126	001	+12-str.Gt	2	
E253		127	001	+Pipe Org 1	2	
E26	**014**	**000**	**001**	**“Xylophone**	**1**	
E261		126	001	+Funk Gt.	1	
E262		127	001	+Pipe Org 2	2	
E27	015	000	001	“Tubularbell.	1	
E271		**008**	**001**	**“Church Bell**	**1**	
E272		009	001	“Carillon	1	
E273		126	001	+Muted Gt.	1	
E274		127	001	+Pipe Org3	2	
E28	**016**	**000**	**001**	**“Santur.**	**1**	
E281		126	001	+Slap Bass 1	1	
E282		127	001	+Accordion	2	

ORGAN

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voz	Rem.
E31	**017**	**000**	**001**	**“Organ 1**	**1**	
E311		008	001	“Detuned Or1	2	
E312		016	001	“60's Organ1	1	
E313		032	001	“Organ 4	2	
E314		126	001	+Slap Bass 1	1	
E315		127	001	+Harpsi 1	1	
E32	**018**	**000**	**001**	**“Organ 2**	**1**	
E321		008	001	“Detuned Or2	2	
E322		032	001	“Organ 5	2	
E323		126	001	+Slap Bass 1	1	
E324		127	001	+Harpsi 2	2	
E33	019	000	001	“Organ 3	2	
E331		126	001	+Slap Bass 1	1	
E332		127	001	+Harpsi 3	1	
E34	020	000	001	“Church Org1	1	
E341		**008**	**001**	**“Church Org2**	**2**	
E342		016	001	“Church Org3	2	
E343		126	001	+Slap Bass 2	1	
E344		127	001	+Clavi 1	1	
E35	**021**	**000**	**001**	**“Reed Organ**	**1**	
E351		126	001	+Slap Bass 2	1	
E352		127	001	+Clavi 2	1	
E36	**022**	**000**	**001**	**“Accordion F**	**2**	
E361		008	001	“Accordion I	2	
E362		126	001	+Slap Bass 2	1	
E363		127	001	+Clavi 3	1	
E37	**023**	**000**	**001**	**“Harmonica**	**1**	
E371		126	001	+Slap Bass 2	1	
E372		127	001	+Celesta 1	1	
E38	**024**	**000**	**001**	**“Bandoneon.**	**2**	
E381		126	001	+Fingered Bs	1	
E382		127	001	+Celesta 2	1	

GUITAR

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voz	Rem.
E41	025	000	001	“Nylon Gt.	1	
E411		008	001	“Ukulele	1	
E412		**016**	**001**	**“Nylon Gt.o**	**2**	
E413		032	001	“Nylon Gt.2	1	
E414		126	001	+Fingered Bs	1	
E415		127	001	+Syn Brass 1	2	
E42	026	000	001	“Steel Gt.	1	
E421		**008**	**001**	**“12-str.Gt**	**2**	
E422		016	001	“Mandolin	1	
E423		126	001	+Picked Bass	1	
E424		127	001	+Syn Brass 2	2	
E43	027	000	001	“Jazz Gt.	1	
E431		**008**	**001**	**“Hawaiian Gt**	**1**	
E432		126	001	+Picked Bass	1	
E433		127	001	+Syn Brass3	2	
E44	028	000	001	“Clean Gt.	1	
E441		**008**	**001**	**“Chorus Gt.**	**2**	
E442		126	001	+Fretless Bs	1	
E443		127	001	+Syn Brass4	2	
E45	029	000	001	“Muted Gt.	1	
E451		008	001	“Funk Gt.	1	
E452		**016**	**001**	**“Funk Gt.2**	**1**	**V-SW**
E453		126	001	+Acoustic Bs	1	
E454		127	001	+Syn Bass 1	1	
E46	**030**	**000**	**001**	**“OverdriveGt**	**1**	
E461		126	001	+Choir Aahs	1	
E462		127	001	+Syn Bass 2	2	
E47	**031**	**000**	**001**	**“Dist.Gt.**	**1**	
E471		008	001	“Feedback Gt	2	
E472		126	001	+Choir Aahs	1	
E473		127	001	+Syn Bass3	2	
E48	**032**	**000**	**001**	**“Gt.Harmonix**	**1**	
E481		008	001	“Gt.Feedback	1	
E482		126	001	+Choir Aahs	1	
E483		127	001	+Syn Bass4	1	

BASS

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voz	Rem.
E51	**033**	**000**	**001**	**“Acoustic Bs**	**1**	
E511		126	001	+Choir Aahs	1	
E512		127	001	+Fantasy	2	
E52	**034**	**000**	**001**	**“Fingered Bs.**	**1**	
E521		126	001	+SlowStrings	1	
E522		127	001	+Harmo Pan	2	
E53	**035**	**000**	**001**	**“Picked Bass.**	**1**	
E531		126	001	+Strings	1	
E532		127	001	+Chorale	1	
E54	**036**	**000**	**001**	**“Fretless Bs.**	**1**	
E541		126	001	+SynStrings3	2	
E542		127	001	+Glasses	2	
E55	**037**	**000**	**001**	**“Slap Bass 1**	**1**	
E551		126	001	+SynStrings3	2	
E552		127	001	+Soundtrack	2	
E56	**038**	**000**	**001**	**“Slap Bass 2**	**1**	
E561		126	001	+Organ 1	1	
E562		127	001	+Atmosphere	2	
E57	039	000	001	“Syn.Bass 1	1	
E571		**001**	**001**	**“Syn.Bass101**	**1**	
E572		008	001	“Syn.Bass 3	1	
E573		126	001	+Organ 1	1	
E574		127	001	+Warm Bell	2	
E58	040	000	001	“Syn.Bass 2	2	
E581		008	001	“Syn.Bass 4	2	
E582		**016**	**001**	**“Rubber Bass**	**2**	
E583		126	001	+Organ 1	1	
E584		127	001	+Funny Vox	1	

ORCHESTRA

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voz	Rem.
E61	**041**	**000**	**001**	**“Violin**	**1**	
E611		008	001	“Slow Violin	1	
E612		126	001	+Organ 2	1	
E613		127	001	+Echo Bell	2	
E62	**042**	**000**	**001**	**“Viola**	**1**	
E621		126	001	+Organ 1	1	
E622		127	001	+Ice Rain	2	
E63	**043**	**000**	**001**	**“Cello**	**1**	
E631		1260	001	+Organ 1	1	
E632		127	001	+Oboe 2001	2	
E64	**044**	**000**	**001**	**“Contrabass**	**1**	
E641		126	001	+Organ 2	1	
E642		127	001	+Echo Pan	2	
E65	**045**	**000**	**001**	**“Tremolo Str.**	**1**	
E651		126	001	+Organ 2	1	
E652		127	001	+Doctor Solo	2	
E66	**046**	**000**	**001**	**“Pizzicato**	**1**	
E661		126	001	+Organ 2	1	
E662		127	001	+School Daze	1	
E67	**047**	**000**	**001**	**“Harp**	**1**	
E671		126	001	+Trumpet	1	
E672		127	001	+Bellsinger	1	
E68	**048**	**000**	**001**	**“Timpani**	**1**	
E681		126	001	+Trumpet	1	
E682		127	001	+Square Wave	2	

ENSEMBLE

GBN	PC	CC00	CC32	Nombre	Voz	Rem.
E71	**049**	**000**	**001**	**“Strings**	**1**	
E711		008	001	“Orchestra	2	
E712		126	001	+Trombone	1	
E713		127	001	+Str Sect 1	1	
E72	**050**	**000**	**001**	**“SlowStrings**	**1**	
E721		126	001	+Trombone	1	
E722		127	001	+Str Sect 2	1	
E73	**051**	**000**	**001**	**“SynStrings1**	**1**	
E731		008	001	“SynStrings3	2	
E732		126	001	+Trombone	1	
E733		127	001	+Str Sect3	1	
E74	**052**	**000**	**001**	**“SynStrings2**	**2**	
E741		126	001	+Trombone	1	
E742		127	001	+Pizzicato	1	

E752		126	001	+Trombone	1
E753		127	001	+Violin 1	1
E76	**054**	**000**	**001**	**“Voice Oohs**	**1**
E761		126	001	+Trombone	1
E762		127	001	+Violin 2	1
E77	**055**	**000**	**001**	**“SynVox**	**1**
E771		126	001	+Alto Sax	1
E772		127	001	+Cello 1	1
E78	**056**	**000**	**001**	**“Orchest.Hit**	**2**
E781		126	001	+Tenor Sax	1
E782		127	001	+Cello 2	1

BRASS

E81	**057**	**000**	**001**	**“Trumpet**	**1**
E811		126	001	+BaritoneSax	1
E812		127	001	+Contrabass	1
E82	**058**	**000**	**001**	**“Trombone**	**1**
E821		001	001	“Trombone 2	2
E822		126	001	+Alto Sax	1
E823		127	001	+Harp 1	1
E83	059	000	001	“Tuba	1
E831		126	001	+Brass 1	1
E832		127	001	+Harp 2	1
E84	**060**	**000**	**001**	**“MuteTrumpet**	**1**
E841		126	001	+Brass 1	1
E842		127	001	+Guitar 1	1
E85	**061**	**000**	**001**	**“French Horn**	**2**
E851		001	001	“Fr.Horn 2	2
E852		126	001	+Brass 2	2
E853		127	001	+Guitar 2	1
E86	**062**	**000**	**001**	**“Brass 1**	**1**
E861		008	001	“Brass 2	2
E862		126	001	+Brass 2	2
E863		127	001	+Elec Gtr 1	1
E87	063	000	001	“Syn.Brass 1	2
E871		008	001	“Syn.Brass 3	2
E872		**016**	**001**	**“Analog Brs1**	**2**
E873		126	001	+Brass 1	1
E874		127	001	+Elec Gtr 2	1
E88	064	000	001	“Syn.Brass 2	2
E881		008	001	“Syn.Brass 4	1
E882		**016**	**001**	**“Analog Brs2**	**2**
E883		126	001	+Orchest.Hit	2
E884		127	001	+Sitar	2

REED

F11	**065**	**000**	**001**	**“Soprano Sax**	**1**
F111		127	001	+Acou Bass 1	1
F12	**066**	**000**	**001**	**“Alto Sax**	**1**
F121		127	001	+Acou Bass 2	1
F13	**067**	**000**	**001**	**“Tenor Sax**	**1**
F131		127	001	+Elec Bass 1	1
F14	**068**	**000**	**001**	**“BaritoneSax**	**1**
F141		127	001	+Elec Bass 2	1
F15	**069**	**000**	**001**	**“Oboe**	**1**
F151		127	001	+Slap Bass 1	1
F16	**070**	**000**	**001**	**“EnglishHorn**	**1**
F161		127	001	+Slap Bass 2	1
F17	**071**	**000**	**001**	**“Bassoon**	**1**
F171		127	001	+Fretless 1	1
F18	**072**	**000**	**001**	**“Clarinet**	**1**
F181		127	001	+Fretless 2	1

PIPE

F21	**073**	**000**	**001**	**“Piccolo**	**1**
F211		127	001	+Flute 1	1
F22	**074**	**000**	**001**	**“Flute**	**1**
F221		127	001	+Flute 2	1
F23	**075**	**000**	**001**	**“Recorder**	**1**
F231		127	001	+Piccolo 1	1
F24	**076**	**000**	**001**	**“Pan Flute**	**1**
F241		127	001	+Piccolo 2	2
F25	**077**	**000**	**001**	**“Bottle Blow**	**2**
F251		127	001	+Recorder	1
F26	**078**	**000**	**001**	**“Shakuhachi**	**2**
F261		127	001	+Pan Pipes	1
F27	**079**	**000**	**001**	**“Whistle**	**1**
F271		127	001	+Sax 1	1
F28	**080**	**000**	**001**	**“Ocarina**	**1**
F281		127	001	+Sax 2	1

F311		001	001	“Square	1
F312		008	001	“Sine Wave	1
F313		127	001	Sax 3	1
F32	**082**	**000**	**001**	**“Saw Wave**	**2**
F321		001	001	“Saw	1
F322		008	001	“Doctor Solo	2
F323		127	001	+Sax 4	1
F33	**083**	**000**	**001**	**“SynCalliope**	**2**
F331		127	001	+Clarinet 1	1
F34	**084**	**000**	**001**	**“ChifferLead**	**2**
F341		127	001	+Clarinet 2	1
F35	**085**	**000**	**001**	**“Charang**	**2**
F351		127	001	+Oboe	1
F36	**086**	**000**	**001**	**“Solo Vox**	**2**
F361		127	001	+Engl Horn	1
F37	**087**	**000**	**001**	**“5th Saw**	**2**
F371		127	001	+Bassoon	1
F38	**088**	**000**	**001**	**“Bass & Lead**	**2**
F381		127	001	+Harmonica	1

SYNTH PAD

F41	**089**	**000**	**001**	**“Fantasia**	**2**
F411		127	001	+Trumpet 1	1
F42	**090**	**000**	**001**	**“Warm Pad**	**1**
F421		127	001	+Trumpet 2	1
F43	**091**	**000**	**001**	**“Polysynth**	**2**
F431		127	001	+Trombone 1	2
F44	**092**	**000**	**001**	**“Space Voice**	**1**
F441		127	001	+Trombone 2	2
F45	**093**	**000**	**001**	**“Bowed Glass**	**2**
F451		127	001	+Fr Horn 1	2
F46	**094**	**000**	**001**	**“Metal Pad**	**2**
F461		127	001	+Fr Horn 2	2
F47	**095**	**000**	**001**	**“Halo Pad**	**2**
F471		127	001	+Tuba	1
F48	**096**	**000**	**001**	**“Sweep Pad**	**1**
F481		127	001	+Brs Sect 1	1

SYNTH SFX

F51	**097**	**000**	**001**	**“Ice Rain**	**2**
F511		127	001	+Brs Sect 2	2
F52	**098**	**000**	**001**	**“Soundtrack**	**2**
F521		127	001	+Vibe 1	1
F53	**099**	**000**	**001**	**“Crystal**	**2**
F531		001	001	“Syn Mallet	1
F532		127	001	+Vibe 2	1
F54	**100**	**000**	**001**	**“Atmosphere**	**2**
F541		127	001	+Syn Mallet	1
F55	**101**	**000**	**001**	**“Brightness**	**2**
F551		127	001	+Windbell	2
F56	**102**	**000**	**001**	**“Goblin**	**2**
F561		127	001	+Glock	1
F57	**103**	**000**	**001**	**“Echo Drops**	**1**
F571		001	001	“Echo Bell	2
F572		002	001	“Echo Pan	2
F573		127	001	+Tube Bell	1
F58	**104**	**000**	**001**	**“Star Theme**	**2**
F581		127	001	+Xylophone	1

ETHNIC MISC

F61	**105**	**000**	**001**	**“Sitar**	**1**
F611		001	001	“Sitar 2	2
F612		127	001	+Marimba	1
F62	**106**	**000**	**001**	**“Banjo**	**1**
F621		127	001	+Koto	1
F63	**107**	**000**	**001**	**“Shamisen**	**1**
F631		127	001	+Sho	2
F64	**108**	**000**	**001**	**“Koto**	**1**
F641		008	001	“Taisho Koto	2
F642		127	001	+Shakuhachi	2
F65	**109**	**000**	**001**	**“Kalimba**	**1**
F651		127	001	+Whistle 1	2
F66	**110**	**000**	**001**	**“Bagpipe**	**1**
F661		127	001	+Whistle 2	1
F67	**111**	**000**	**001**	**“Fiddle**	**1**
F671		127	001	+Bottleblow	2
F68	**112**	**000**	**001**	**“Shanai**	**1**
F681		127	001	+Breathpipe	1

F711		127	001	+Timpani	1
F72	**114**	**000**	**001**	**“Agogo**	**1**
F721		127	001	+Melodic Tom	1
F73	**115**	**000**	**001**	**“Steel Drums**	**1**
F731		127	001	+Deep Snare	1
F74	116	000	001	“Woodblock	1
F741		**008**	**001**	**“Castanets**	**1**
F742		127	001	+Elec Perc 1	1
F75	117	000	001	“Taiko	1
F751		**008**	**001**	**“Concert BD**	**1**
F752		127	001	+Elec Perc 2	1
F76	118	000	001	“Melo. Tom 1	1
F761		**008**	**001**	**“Melo. Tom 2**	**1**
F762		127	001	+Taiko	1
F77	**119**	**000**	**001**	**“Synth Drum**	**1**
F771		008	001	“808 Tom	1
F772		009	001	“Elec Perc	1
F773		127	001	+Taiko Rim	1
F78	**120**	**000**	**001**	**“Reverse Cym**	**1**
F781		127	001	+Cymbal	1

SFX

F81	**121**	**000**	**001**	**“Gt.FretNoiz**	**1**
F811		001	001	“Gt.CutNoise	1
F812		002	001	“String Slap	1
F813		127	001	+Castanets	1
F82	122	000	001	“BreathNoise	1
F821		**001**	**001**	**“Fl.KeyClick**	**1**
F822		127	001	+Triangle	1
F83	**123**	**000**	**001**	**“Seashore**	**1**
F831		001	001	“Rain	1
F832		002	001	“Thunder	1
F833		003	001	“Wind	1
F834		004	001	“Stream	2
F835		005	001	“Bubble	2
F836		127	001	+Orche Hit	1
F84	124	000	001	“Bird	2
F841		**001**	**001**	**“Dog**	**1**
F842		002	001	“HorseGallop	1
F843		003	001	“Bird 2	1
F844		127	001	+Telephone	1
F85	125	000	001	“Telephone 1	1
F851		**001**	**001**	**“Telephone 2**	**1**
F852		002	001	“Creaking	1
F853		003	001	“Door	1
F854		004	001	“Scratch	1
F855		005	001	“Wind Chimes	2
F856		127	001	+Bird Tweet	1
F86	**126**	**000**	**001**	**“Helicopter**	**1**
F861		001	001	“Car-Engine	1
F862		002	001	“Car-Stop	1
F863		003	001	“Car-Pass	1
F864		004	001	“Car-Crash	2
F865		005	001	“Siren	1
F866		006	001	“Train	1
F867		007	001	“Jetplane	2
F868		008	001	“Starship	2
F869		009	001	“Burst Noise	2
F8610		127	001	+OneNote Jam	1
F87	**127**	**000**	**001**	**“Applause**	**2**
F871		001	001	“Laughing	1
F872		002	001	“Screaming	1
F873		003	001	“Punch	1
F874		004	001	“Heart Beat	1
F875		005	001	“Footsteps	1
F876		127	001	+Water Bell	2
F88	128	000	001	“Gun Shot	1
F881		001	001	“Machine Gun	1
F882		002	001	“Lasergun	1
F883		**003**	**001**	**“Explosion**	**2**
F884		127	001	+Jungle Tune	2

18.4. Grupos de Percusión

Número de nota	STANDARD 1	STANDARD 2 #	STANDARD 3	ROOM #	Hip-Hop
22	MC-500 Beep 1	←	←	←	←
23	MC-500 Beep 2	←	←	←	←
C1 24	Concert SD	←	←	←	←
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap 2	Finger Snap	←	Finger Snap	←
27	High Q	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Standard 3 Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Kick	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	TR-808 Rim Shot
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Snare	Room Snare 1	Rap Snare
39	Hand Clap	TR-808 Hand Clap	[RND] Hand Clap *	TR-808 Hand Clap	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Standard 3 Snare 2	Room Snare 2	Hip-Hop Snare 2
41	Low Tom 2	←	←	Room Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2
42	Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
43	Low Tom 1 *	←	←	Room Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1
44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]
45	Mid Tom 2	←	←	Room Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2
46	Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]
47	Mid Tom 1 *	←	←	Room Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1
C3 48	High Tom 2 *	←	←	Room High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2
49	Crash Cymbal1	←	[RND] Crash Cymbal	←	TR-909 Crash Cymbal
50	High Tom 1 *	←	←	Room High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1
51	Ride Cymbal 1	←	[RND] Ride Cymbal 1 *	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	[RND] Ride Bell	←	←
54	Tambourine	←	←	←	Shake Tambourine
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	TR-808 Cowbell
57	Crash Cymbal 2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal 2	←	[RND] Ride Cymbal 2 *	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Open Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	TR-808 Maracas
71	Short High Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
75	Claves	←	←	←	TR-808 Claves
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	High Hoo [EXC4]
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	Low Hoo [EXC4]
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Mute Triangle
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Open Triangle
82	Shaker	←	←	←	TR-626 Shaker
83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	Applause 2	←	←	←	Small Club 1 *
89	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---	---

↑ Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.
: Mismo set de percusión que CC32= 2.

CC32= 3	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC #	PC 26 TR-808
22	←	←	←	←	←
23	←	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←	←
25	←	←	←	←	←
26	←	←	←	Finger Snap	←
27	←	←	←	←	←
28	←	←	←	←	←
29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	← [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	← [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	←	←	←	←	←
32	←	←	←	←	←
33	←	←	←	←	←
34	←	←	←	←	←
35	Jungle Kick 2	Techno Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	TR-808 Kick 2
C2 36	Jungle Kick 1	Techno Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1 *	TR-808 Kick 1
37	←	TR-808 Rim Shot	←	←	TR-808 Rim Shot
38	Jungle Snare 1	Techno Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	TR-808 Snare 1
39	Hand Clap 2	TR-707 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap
40	Jungle Snare 2	Techno Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	TR-808 Snare 2
41	TR-909 Low Tom 2	TR-808 Low Tom 2 *	Power Low Tom 2 *	Electric Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *
42	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	TR-909 Low Tom 1	TR-808 Low Tom 1 *	Power Low Tom 1 *	Electric Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *
44	Jungle Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
45	TR-909 Mid Tom 2	TR-808 Mid Tom 2 *	Power Mid Tom 2 *	Electric Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *
46	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
47	TR-909 Mid Tom 1	TR-808 Mid Tom 1 *	Power Mid Tom 1 *	Electric Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *
C3 48	TR-909 High Tom 2	TR-808 High Tom 2 *	Power High Tom 2 *	Electric High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *
49	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-808 Crash Cymbal
50	TR-909 High Tom 1	TR-808 High Tom 1 *	Power High Tom 1 *	Electric High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *
51	←	←	←	←	TR-606 Ride Cymbal
52	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	←	Reverse Cymbal	←
53	←	←	←	←	←
54	Shake Tambourine	Shake Tambourine	←	←	CR-78 Tambourine
55	←	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	←	←	TR-808 Cowbell
57	←	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-909 Crash Cymbal
58	←	←	←	←	←
59	←	←	←	←	Ride Cymbal Edge
C4 60	←	CR-78 High Bongo	←	←	CR-78 High Bongo
61	←	CR-78 Low Bongo	←	←	CR-78 Low Bongo
62	←	TR-808 Mute High Conga	←	←	TR-808 Mute High Conga
63	←	TR-808 Open High Conga	←	←	TR-808 Open High Conga
64	←	TR-808 Open Low Conga	←	←	TR-808 Open Low Conga
65	←	←	←	←	←
66	←	←	←	←	←
67	←	←	←	←	←
68	←	←	←	←	←
69	←	←	←	←	←
70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	←	←	TR-808 Maracas
71	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←
73	←	←	←	←	←
74	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
75	TR-808 Claves	TR-808 Claves	←	←	TR-808 Claves
76	←	←	←	←	←
77	←	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	←	←	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	←	←	Low Hoo [EXC4]
80	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle	←	←	Electric Mute Triangle
81	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle	←	←	Electric Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	←	←	TR-626 Shaker
83	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←
85	←	←	←	←	←
86	←	←	←	←	←
87	←	←	←	←	←
88	Small Club 1 *	←	←	Small Club 1 *	Small Club 1 *
89	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---	---

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.
: Mismo set de percusión que CC32= 2.

CC32= 3	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78	PC 29 TR-606	PC 30 TR-707
22	←	←	←	←
23	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←
25	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←
27	←	←	←	←
28	←	←	←	←
29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	←	←	←	←
32	←	←	←	←
33	←	←	←	←
34	←	←	←	←
35	TR-909 Kick 1	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	TR-707 Kick 2
C2 36	Electric Kick 2	CR-78 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-707 Kick 1
37	←	CR-78 Rim Shot	CR-78 Rim Shot	TR-707 Rim Shot
38	House Snare 1	CR-78 Snare 1	TR-606 Snare 1	TR-707 Snare 1
39	←	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap
40	Dance Snare 2	CR-78 Snare 2	TR-606 Snare 2	TR-707 Snare 2
41	Electric Low Tom 2 *	CR-78 Low Tom 2 *	TR-606 Low Tom 2	TR-707 Low Tom 2 *
42	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	Electric Low Tom 1 *	CR-78 Low Tom 1 *	TR-606 Low Tom 1	TR-707 Low Tom 1 *
44	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
45	Electric Mid Tom 2 *	CR-78 Mid Tom 2 *	TR-606 Mid Tom 2	TR-707 Mid Tom 2 *
46	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
47	Electric Mid Tom 1 *	CR-78 Mid Tom 1 *	TR-606 Mid Tom 1	TR-707 Mid Tom 1 *
C3 48	Electric High Tom 2 *	CR-78 High Tom 2 *	TR-606 High Tom 2	TR-707 High Tom 2 *
49	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal
50	Electric High Tom 1 *	CR-78 High Tom 1 *	TR-606 High Tom 1	TR-707 High Tom 1 *
51	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal *
52	Reverse Cymbal	←	←	←
53	←	←	←	←
54	Shake Tambourine	CR-78 Tambourine	CR-78 Tambourine	Tambourine 2
55	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	CR-78 Cowbell	CR-78 Cowbell	TR-808 Cowbell
57	←	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←
58	←	←	←	←
59	←	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
C4 60	←	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo	←
61	←	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo	←
62	←	TR-808 Mute High Conga	TR-808 Mute High Conga	←
63	←	TR-808 Open High Conga	TR-808 Open High Conga	←
64	←	TR-808 Open Low Conga	TR-808 Open Low Conga	←
65	←	←	←	←
66	←	←	←	←
67	←	←	←	←
68	←	←	←	←
69	←	←	←	←
70	←	CR-78 Maracas	CR-78 Maracas	TR-808 Maracas
71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
73	←	←	←	←
74	←	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←
75	←	CR-78 Claves	CR-78 Claves	←
76	←	←	←	←
77	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
80	Electric Mute Triangle	CR-78 Low Beat [EXC5]	CR-78 Low Beat [EXC5]	Electric Mute Triangle
81	Electric Open Triangle	CR-78 High Beat [EXC5]	CR-78 High Beat [EXC5]	Electric Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker
83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
85	←	←	←	←
86	←	←	←	←
87	←	←	←	←
88	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *
89	---	---	---	---
90	---	---	---	---
91	---	---	---	---
92	---	---	---	---
93	---	---	---	---
94	---	---	---	---
95	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---

↑ Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.
: Mismo set de percusión que CC32= 2.

CC32= 3	PC 31 TR-909	PC 33 JAZZ	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA #
22	←	←	←	←
23	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←
25	←	←	←	←
26	←	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
27	←	←	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
28	←	←	←	Pedal Hi-Hat [EXC1]
29	Scratch Push 2 [EXC7]	←	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal 1
31	←	←	←	←
32	←	←	←	←
33	←	←	←	←
34	←	←	←	←
35	Techno Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2 36	TR-909 Kick 1 *	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD 1
37	TR-909 Rim	←	←	←
38	TR-909 Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Snare 1	Concert SD
39	←	Hand Clap 2	Brush Slap	Castanets
40	TR-909 Snare2	Jazz Snare 2	Brush Snare 2	Concert SD
41	TR-909 Low Tom 2	←	Brush Low Tom 2 *	Timpani F
42	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Closed Hi-Hat [EXC1]	Timpani F#
43	TR-909 Low Tom 1	←	Brush Low Tom 1 *	Timpani G
44	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Timpani G#
45	TR-909 Mid Tom 2	←	Brush Mid Tom 2 *	Timpani A
46	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Open Hi-Hat [EXC1]	Timpani A#
47	TR-909 Mid Tom 1	←	Brush Mid Tom 1 *	Timpani B
C3 48	TR-909 High Tom 2	←	Brush High Tom 2 *	Timpani c
49	TR-909 Crash Cymbal	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
50	TR-909 High Tom 1	←	Brush High Tom 1 *	Timpani d
51	TR-909 Ride Cymbal *	Ride Cymbal Inner	Ride Cymbal Inner	Timpani d#
52	←	←	←	Timpani e
53	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
54	Tambourine 2	←	←	←
55	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	←	←	←
57	←	←	←	Concert Cymbal 2
58	←	←	←	←
59	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Concert Cymbal 1
C4 60	←	←	←	←
61	←	←	←	←
62	←	←	←	←
63	←	←	←	←
64	←	←	←	←
65	←	←	←	←
66	←	←	←	←
67	←	←	←	←
68	←	←	←	←
69	←	←	←	←
70	TR-808 Maracas	←	←	←
71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
73	←	←	←	←
74	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	←
75	TR-808 Claves	←	←	←
76	←	←	←	←
77	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	Electric Mute Triangle	←	←	←
81	Electric Open Triangle	←	←	←
82	TR-626 Shaker	←	←	←
83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
85	←	←	←	←
86	←	←	←	←
87	←	←	←	←
88	←	Applause *	Applause *	Applause *
89	---	---	---	---
90	---	---	---	---
91	---	---	---	---
92	---	---	---	---
93	---	---	---	---
94	---	---	---	---
95	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.
: Mismo set de percusión que CC32= 2.

CC32= 3	PC 50 ETHNIC #	PC 51 KICK & SNARE #	PC 53 ASIA	PC 54 CYMBAL&CLAPS
22	Finger Snap	CR-78 Kick 1	Gamelan Gong C#	---
23	Tambourine	CR-78 Kick 2	Gamelan Gong D#	---
C1 24	Castanets	TR-606 Kick1	Gamelan Gong G	---
25	Crash Cymbal 1	TR-707 Kick	Gamelan Gong A#	---
26	Snare Roll	TR-808 Kick	Gamelan Gong c	---
27	Concert SD	Hip-Hop Kick 2	Gamelan Gong c#	---
28	Concert Cymbal	TR-909 Kick 1 *	Gamelan Gong d#	---
29	Concert BD 1	Hip-Hop Kick 3	Gamelan Gong g	Reverse Open Hi-Hat
30	Jingle Bell	Hip-Hop Kick 1	Gamelan Gong a#	Reverse Closed Hi-Hat 1
31	Bell Tree	Jungle Kick 2	Gamelan Gong C	Reverse Closed Hi-Hat 2
32	Bar Chimes	Jungle Kick 1	Gender C#	Jungle Hi-Hat [EXC1]
33	Wadaiko *	Techno Kick 2	Gender D#	[55] Closed Hi-Hat [EXC1]
34	Wadaiko Rim *	Techno KicK 1	Gender G	[88] Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
35	Shime Taiko	Standard 1 Kick 2	Gender A#	[88] Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
C2 36	Atarigane	Standard 1 Kick 1	Gender c	Closed Hi-Hat 4 [EXC1]
37	Hyoushigi	[88] Standard 1 Kick 1	Bonang C#	Closed Hi-Hat [EXC1]
38	Ohkawa	[88] Standard 1 Kick 2	Bonang D#	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
39	High Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 1	Bonang G	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]
40	Low Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 2	Bonang A#	[88] TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
41	Ban Gu	[55] Kick Drum1	Bonang c	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
42	Big Gong	[55] Kick Drum 2	Thai Gong	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	Small Gong	[88] Soft Kick	Rama Cymbal	[55] Pedal Hi-Hat [EXC1]
44	Bend Gong	[88] Jazz Kick 1	Sagat Open [EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat [EXC1]
45	Thai Gong	[88] Jazz Kick 2	Sagat Closed [EXC7]	Pedal Hi-Hat [EXC1]
46	Rama Cymbal	[55] Concert BD 1	Jaws Harp	Half-Open Hi-Hat 1 [EXC1]
47	Gamelan Gong	[88] Room Kick 1	Wadaiko *	Half-Open Hi-Hat 2 [EXC1]
C3 48	Udo Short [EXC1]	[88] Room Kick 2	Wadaiko Rim *	[55] Open Hi Hat [EXC1]
49	Udo Long [EXC1]	[88] Power Kick1	Taiko	[88] Open Hi-Hat 2 [EXC1]
50	Udo Slap	[88] Power Kick2	Shimedaiko	[88] Open Hi-Hat 3 [EXC1]
51	Bendir	[88] Electric Kick 2	Atarigane	Open Hi-Hat [EXC1]
52	Req Dum	[88] Electric Kick 1 *	Hyoushigi	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]
53	Req Tik	[55] Electric Kick	Ohkawa	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
54	Tabla Te	[88] TR-808 Kick	High Kotsuzumi	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]
55	Tabla Na	[88] TR-909 Kick	Low Kotsuzumi	[88] TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
56	Tabla Tun	[88] Dance Kick	Yyoo Dude	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
57	Tabla Ge	[88] Standard 1 Snare 1	Buk	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]
58	Tabla Ge Hi	[88] Standard 1 Snare 2	Buk Rim	Crash Cymbal 1 [EXC3]
59	Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 1	Gengari p [EXC1]	Crash Cymbal 2 [EXC4]
C4 60	Bend Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 2	Gengari Mute Low [EXC1]	Crash Cymbal 3
61	Caxixi	[55] Snare Drum 2	Gengari f [EXC2]	Brush Crash Cymbal
62	Djembe	[55] Concert Snare	Gengari Mute High [EXC2]	Hard Crash Cymbal *
63	Djembe Rim	[88] Jazz Snare 1	Gengari Samll	TR-909 Crash Cymbal
64	Timbales Low	[88] Jazz Snare 2	Jang-Gu Che	TR-808 Crash Cymbal
65	Timbales Paila	[88] Room Snare 1	Jang-Gu Kun	Mute Crash Cymbal 1 [EXC3]
66	Timbales High	[88] Room Snare 2	Jang-Gu Rim	Mute Crash Cymbal 2 [EXC4]
67	Cowbell	[88] Power Snare 1	Jing p [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1
68	High Bongo	[88] Power Snare 2	Jing f * [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 2
69	Low Bongo	[55] Gated Snare	Jing Mute [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3
70	Mute High Conga	[88] Dance Snare 1	Asian Gong 1	Reverse TR-909 Crash Cymbal
71	Open High Conga	[88] Dance Snare 2	Big Gong	[55] Splash Cymbal
C5 72	Mute Low Conga	[88] Disco Snare	Small Gong	Splash Cymbal
73	Conga Slap	[88] Electric Snare 2	Pai Ban	[88] Ride Bell
74	Open Low Conga	[88] House Snare *	Ban Gu	[88] Brush Ride Bell
75	Conga Slide *	[55] Electric Snare 1	Tang Gu [EXC4]	[88] Ride Cymbal 1
76	Mute Pandiero	[88] Electric Snare 3 *	Tang Gu Mute [EXC4]	[88] Ride Cymbal 2
77	Open Pandiero	[88] TR-808 Snare 1	Shou Luo *	[88] Brush Ride Cymbal
78	Open Surdo [EXC2]	[88] TR-808 Snare 2 *	Bend Gong	Ride Cymbal Low Inner
79	Mute Surdo [EXC2]	[88] TR-909 Snare 1	Hu Yin Luo Low *	Ride Cymbal Mid Inner
80	Tamborim	[88] TR-909 Snare 2 *	Hu Yin Luo Mid [EXC5]	Ride Cymbal High Inner
81	High Agogo	[88] Brush Tap 1	Hu Yin Luo Mid Mute [EXC5]	Ride Cymbal Low Edge
82	Low Agogo	[88] Brush Tap 2	Hu Yin Luo High [EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge
83	Shaker	[88] Brush Slap 1	Hu Yin Luo High Mute [EXC6]	Ride Cymbal High Edge
C6 84	High Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 2	Nao Bo	TR-606 Ride Cymbal
85	Low Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 3	Xiao Bo	TR-808 Ride Cymbal
86	Mute Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 1	---	Chinese Cymbal 1
87	Open Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 2	---	Chinese Cymbal 2
88	Mute Triangle [EXC5]	[88] Brush Long Swirl	---	[55] Hand Clap
89	Open Triangle [EXC5]	Standard 1 Snare 1	---	[88] Hand Clap 2
90	Short Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 2	---	[88] Hand Clap
91	Long Guiro [EXC6]	Standard Snare 3	---	Hand Clap
92	Cabasa Up	Rap Snare	---	Hand Clap 2
93	Cabasa Down	Hip-Hop Snare 2	---	TR-707 Hand Clap
94	Claves	Jungle Snare 1	---	---
95	High Wood Block	Jungle Snare 2	---	---
C7 96	Low Wood Block	Techno Snare 1	---	---

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces
← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.
[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.
\# : Mismo set de percusión que CC32= 2.

CC32= 3	PC 57 SFX	PC 58 RHYTHM FX #	PC 59 RHYTHM FX 2
21	MC-500 Beep 1	---	---
22	MC-500 Beep 2	---	---
23	Guitar Slide	---	---
C1 24	Guitar Wah	---	---
25	Guitar Slap	---	---
26	Chord Stroke Down	---	---
27	Chord Stroke Up	---	---
28	Biwa *	---	---
29	Phonograph Noise	---	---
30	Tape Rewind	---	---
31	Scratch Push 2 [EXC1]	---	---
32	Scratch Pull 2 [EXC1]	---	---
33	Cutting Noise 2 Up	---	---
34	Cutting Noise 2 Down	---	---
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up	---	---
C2 36	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1	Reverse TR-707 Kick 1
37	Bass Slide	Reverse Concert Bass Drum	Reverse TR-909 Kick 1
38	Pick Scrape	Reverse Power Kick1	Reverse Hip-Hop Kick 1
39	High Q	Reverse Electric Kick 1	Reverse Jungle Kick 2
40	Slap	Reverse Snare 1	Reverse Techno Kick 2
41	Scratch Push [EXC7]	Reverse Snare 2	Reverse TR-606 Snare 2
42	Scratch Pull [EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1	Reverse CR-78 Snare 1
43	Sticks	Reverse Sanre Drum 2	Reverse CR-78 Snare 2
44	Square Click	Reverse Tight Snare	Reverse Jungle Snare 2
45	Metronome Click	Reverse 808 Snare	Reverse Techno Snare 2
46	Metronome Bell	Reverse Tom 1	Reverse TR-707 Snare
47	Guitar Fret Noise	Reverse Tom 2	Reverse TR-606 Snare 1
C3 48	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks	Reverse TR-909 Snare 1
49	Guitar Cutting Noise Down	Reverse Slap	Reverse Hip-Hop Snare 2
50	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal 1	Reverse Jungle Snare 1
51	Flute Key Click Noise	Reverse Cymbal 2	Reverse House Snare
52	Laughing	Reverse Open Hi-Hat	Reverse Closed Hi-Hat
53	Screaming	Reverse Ride Cymbal	Reverse TR-606 Closed Hi-Hat
54	Punch	Reverse CR-78 Open Hi-Hat	Reverse TR-707 Closed Hi-Hat
55	Heart Beat	Reverse Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed Hi-Hat
56	Footsteps 1	Reverse Gong	Reverse Jungle Hi-Hat
57	Footsteps 2	Reverse Bell Tree	Reverse Tambourine 2
58	Applause *	Reverse Guiro	Reverse Shake Tambourine
59	Door Creaking	Reverse Bendir	Reverse TR-808 Open Hi-Hat
C4 60	Door	Reverse Gun Shot	Reverse TR-707 Open Hi-Hat
61	Scratch	Reverse Scratch	Reverse Open Hi-Hat
62	Wind Chimes *	Reverse Laser Gun	Reverse TR-606 Open Hi-Hat
63	Car Engine	Key Click	Reverse Hu Yin Luo
64	Car Stop	Techno Thip	Reverse TR-707 Crash Cymbal *
65	Car Passing	Pop Drop	Voice One
66	Car Crash *	Woody Slap	Reverse Voice One
67	Siren	Distortion Kick *	Voice Two
68	Train	Syn. Drops	Reverse Voice Two
69	Jetplane *	Reverse Hi Q	Voice Three
70	Helicopter	Pipe	Reverse Voice Three
71	Starship *	Ice Block	Voice Tah
C5 72	Gun Shot	Digital Tambourine *	Reverse Voice Tah
73	Machine Gun	Alias	Voice Ou
74	Laser Gun	Modulated Bell	Voice Au
75	Explosion *	Spark	Voice Whey
76	Dog	Metallic Percussion	Frog Vpoce *
77	Horse-Gallop	Velocity Noise FX	Reverse Yyoo Dude
78	Birds *	Stereo Noise Clap *	Douby
79	Rain	Swish	Reverse Douby
80	Thunder	Slappy *	Baert High
81	Wind	Voice Ou	Baert Low
82	Seashore	Voice Au	Bounce
83	Stream *	Hoo	Reverse bounce
C6 84	Bubble *	Tape Stop 1 *	Distortion Knock
85	Kitty	Tape Stop 2 *	Guitar Slide
86	Bird 2	Missile *	Sub Marine
87	Growl	Space Birds	Noise Attack
88	←	Flying Monster	Space Worms
89	Telephone 1	---	Emergency ! *
90	Telephone 2	---	Calculating... *
91	Small Club 1 *	---	Saw LFO Saw
92	Small Club 2 *	---	---
93	Applause Wave *	---	---
94	Eruption	---	---
95	Big Shot *	---	---
C7 96	Percussion Bang *	---	---

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.
: Mismo set de percusión que CC32= 2.

Los números de nota 0-19 y 9/-12/ están asignados a los siguientes sonidos (no disponibles para PC50 Ethnic, PC51 , Asia, PC54 Cymbal&Claps, PC57 SI X, PC58 Rythm, y PC59 Rythm I X2):

CC32= 3

Número de nota	PC1 STANDARD 1 PC2 STANDARD 2 PC3 STANDARD 3 PC9 ROOM PC 17 POWER	PC10 Hip-Hop PC 11 JUNGLE PC 12 TECHNO PC 25 ELECTRONIC PC 26 TR-808 PC 27 DANCE PC 28 CR-78 PC 29 TR-606 PC 30 TR-707 PC 31 TR-909	PC 33 JAZZ PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA	PC 51 KICK & SNARE
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Electric Kick 2	←	←	---
1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1 *	←	←	---
2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	←	←	---
3	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	←	←	---
4	[55] Kick Drum 1	TR-606 Kick1	←	←	---
5	[55] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	←	←	---
6	[88] Jazz Kick 1	[55] TR-808 Kick	←	←	---
7	[88] Jazz Kick 2	[88] TR-808 Kick	←	←	---
8	[88] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	←	←	---
9	[88] Room Kick 2	[88] TR-909 Kick	←	←	---
10	[88] Power Kick 1	[88] Dance Kick	←	←	---
11	[88] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	←	←	---
C0 12	[88] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	←	←	---
13	[88] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	←	←	---
14	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	←	←	---
15	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	←	←	---
16	[88] Dance Kick	Bounce Kick	←	←	---
17	Voice One	←	←	←	---
18	Voice Two	←	←	←	---
19	Voice Three	←	←	←	---
	:	:	:	:	:
97	[88] Standard 1 Snare1	Techno Hit	---	Applause 2 *	Jungle Snare 1
98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit *	---	Small Club 1 *	Jungle Snare 2
99	[88] Standard 2 Snare 1	Shock Wave *	---	[55] Timpani D#	Techno Snare 1
100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave *	[88] Brush Tap 1	[55] Timpani E	Techno Snare 2
101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	[55] Timpani F	House Snare 2
102	Standard 1 Snare 1	Bim Hit	[88] Brush Slap 1	[55] Timpani F#	CR-78 Snare 1
103	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	[55] Timpani G	CR-78 Snare 2
104	Standard Snare 3	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	[55] Timpani G#	TR-606 Snare 1
105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[55] Timpani A	TR-606 Snare 2
106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[55] Timpani A#	TR-707 Snare 1
107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[55] Timpani B	TR-707 Snare 2
C8 108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[55] Timpani c	Standard 3 Snare 2
109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[55] Timpani c#	TR-808 Snare 2
110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[55] Timpani d	TR-909 Snare 1
111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare2	[55] Timpani d#	TR-909 Snare 2
112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare	[88] Standard 2 Snare1	[55] Timpani e	---
113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare	[88] Standard 2 Snare2	[55] Timpani f	---
114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 1	[55] Snare Drum 2	---	---
115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 2 *	Standard 1 Snare 1	---	---
116	[55] Electric Snare	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2	---	---
117	[88] Electric Snare 3 *	[88] TR-909 Snare 1	Standard Snare 3	---	---
118	TR-707 Snare	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	---	---
119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	---
C9 120	[88] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	---
121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	---
122	[88] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare 1	[88] Gated Snare	---	---
123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	---
124	Jungle Snare 1	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---	---
125	House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	---
126	[88] House Snare *	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	---
127	House Snare 2	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---	---

Número de nota

CC32= 2	PC 1 STANDARD 1	PC 2 STANDARD 2	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←	←
27	High Q	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	←
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1
39	Hand Clap	←	←	←	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	PowerSnare 2	Electric Snare 2
41	Low Tom2 *	←	Room Low Tom2 *	Power Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *
42	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]
43	Low Tom1 *	←	Room Low Tom1 *	Power Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	←
45	Mid Tom2 *	←	Room Mid Tom2 *	Power Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *
46	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]
47	Mid Tom1 *	←	Room Mid Tom1 *	Power Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *
C3 48	High Tom2 *	←	Room Hi Tom2 *	Power Hi Tom2 *	Electric Hi Tom2 *
49	Crash Cymbal1	←	←	←	←
50	High Tom1 *	←	Room Hi Tom1 *	Power Hi Tom1 *	Electric Hi Tom1 *
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	←	←	←
54	Tambourine	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.

CC32= 2	PC 26 'TR-808/909	PC 27 'DANCE	PC 33 'JAZZ	PC 41 'BRUSH	PC 49 'ORCHESTRA
25	←	←	←	←	←
26	←	←	←	←	←
27	←	←	←	←	Closed Hi-hat2 [EXC1]
28	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	←	←	Open Hi-hat2 [EXC1]
30	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal1
31	←	←	←	←	←
32	←	←	←	←	←
33	←	←	←	←	←
34	←	←	←	←	←
35	909 Bass Drum	Dance Kick	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2 36	808 Bass Drum	Electric Kick 2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD1
37	808 Rim Shot	←	←	←	←
38	808 Snare 1	Dance Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap1	Concert SD
39	←	←	Hand Clap2	Brush Slap1	Castanets
40	909 Snare 1	Dance Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Swirl1	Concert SD
41	808 Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *	←	Brush Low Tom2 *	Timpani F
42	808 CHH [EXC1]	CR-78 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Brush Closed Hi-hat [EXC1]	Timpani F#
43	808 Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *	←	Brush Low Tom1 *	Timpani G
44	808 CHH [EXC1]	808 CHH [EXC1]	←	←	Timpani G#
45	808 Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *	←	Brush Mid Tom2 *	Timpani A
46	808 OHH [EXC1]	CR-78 OHH [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Brush Open Hi-hat [EXC1]	Timpani A#
47	808 Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *	←	Brush Mid Tom1 *	Timpani B
C3 48	808 Hi Tom2 *	Electric High Tom2 *	←	Brush Hi Tom2 *	Timpani c
49	808 Cymbal	←	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
50	808 Hi Tom1	Electric High Tom1 *	←	Brush Hi Tom1 *	Timpani d
51	←	←	←	Brush Ride Cymbal	Timpani d#
52	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani e
53	←	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
54	←	←	←	←	←
55	←	←	←	←	←
56	808 Cowbell	←	←	←	←
57	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	←	←	←	←	←
59	←	←	←	←	Concert Cymbal1
C4 60	←	←	←	←	←
61	←	←	←	←	←
62	808 High Conga	←	←	←	←
63	808 Mid Conga	←	←	←	←
64	808 Low Conga	←	←	←	←
65	←	←	←	←	←
66	←	←	←	←	←
67	←	←	←	←	←
68	←	←	←	←	←
69	←	←	←	←	←
70	808 Maracas	←	←	←	←
71	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←
73	←	←	←	←	←
74	←	←	←	←	←
75	808 Claves	←	←	←	←
76	←	←	←	←	←
77	←	←	←	←	←
78	←	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	←	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	←	Electric Mute Triangle [EXC5]	←	←	←
81	←	Electric Open Triangle [EXC5]	←	←	←
82	←	←	←	←	←
83	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←
85	←	←	←	←	←
86	←	←	←	←	←
87	←	←	←	←	←
88	----	----	----	----	Applause *
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.

CC32= 2	PC 50 'ETHNIC	PC 51 'KICK&SNARE	PC 52 'ORIENTAL	PC 57 'SFX	PC 58 'RHYTHM FX
25	Finger Snap	----	----	----	----
26	Tambourine	----	----	----	----
27	Castanets	----	----	----	----
28	Crash Cymbal1	----	ZaghrutaLoop	----	----
29	Snare Roll	----	Zaghruta Stop	----	----
30	Concert Snare Drum	----	ReverseZag	----	----
31	Concert Cymbal	----	----	Scratch Push2 [EXC1]	----
32	Concert BD1	----	----	Scratch Pull2 [EXC1]	----
33	Jingle Bell	----	----	Cutting Noise 2 Up	----
34	Bell Tree	----	----	Cutting Noise 2 Down	----
35	Bar Chimes	----	TR-707 BD	Distortion Guitar Cutting Noise Up	----
C2 36	Wadaiko *	----	TR-707 BD	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1
37	Wadaiko Rim *	----	TR-707 Rim	Bass Slide	Reverse Concert BD 1
38	Shime Taiko	----	TR-707 SD	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1
39	Atarigane	----	HandClap ST	High Q	Reverse Electric Kick 1
40	Hyoushigi	Standard 1 Kick 1	TR-707 SD	Slap	Reverse Snare 1
41	Ohkawa	Standard 1 Kick 2	Tom	Scratch Push [EXC7]	Reverse Snare 2
42	High Kotsuzumi	Standard 2 Kick 1	TR-707 HH Clsd	Scratch Pull [EXC7]	Reverse Standard set1 Snare 1
43	Low Kotsuzumi	Standard 2 Kick 2	Tom	Sticks	Reverse Tight Snare
44	Ban Gu	Kick 1	TR-707 HH Clsd	Square Click	Reverse Dance Snare
45	Big Gong	Kick 2	Tom	Metronome Click	Reverse 808 Snare
46	Small Gong	Soft Kick	TR-707 HH Open	Metronome Bell	Reverse Tom1
47	Bend Gong	Jazz Kick 1	Tom	Guitar Fret Noise	Reverse Tom2
C3 48	Thai Gong	Jazz Kick 2	Tom	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks
49	Rama Cymbal	Concert BD	TR-707 Crash	GuitarCutting Noise Down	Reverse Slap
50	Gamelan Gong	Room Kick 1	Tom	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal1
51	Udo Short [EXC1]	Room Kick 2	Ride Cymbal	Fl.Key Click	Reverse Cymbal2
52	Udo Long [EXC1]	Power Kick 1	Doholla Dom	Laughing	Reverse Open Hi-hat
53	Udo Slap	Power Kick 2	Doholla Sak	Scream	Reverse Ride Cymbal
54	Bendir	Electric Kick 2	Tambourine	Punch	Reverse CR-78 OHH
55	Req Dum	Electric Kick 1 *	Doholla Tak2	Heart Beat	Reverse Closed Hi-hat
56	Req Tik	Electric Kick	Cowbell	Footsteps1	Reverse Gong
57	Tabla Te	808 Bass Drum	Doholla Tak1	Footsteps2	Reverse Bell Tree
58	Tabla Na	909 Bass Drum	Cabasa	Applause *	Reverse Guiro
59	Tabla Tun	Dance Kick	Doff Dom	Door Creaking	Reverse Bendir
C4 60	Tabla Ge	Standard 1 Snare 1	Doff Tak3	Door	Reverse Gun Shot
61	Tabla Ge Hi	Standard 1 Snare 2	Low Bongo	Scratch	Reverse Scratch
62	Talking Drum *	Standard 2 Snare 1	DoffTak-c	Wind Chimes *	Reverse Laser
63	Bend Talking Drum *	Standard 2 Snare 2	High Bongo	Car-Engine	Key Click
64	Caxixi	Tight Snare	Doff Tak 3	Car-Stop	Tekno Thip
65	Djembe	Concert Snare	Tabla Dom	Car-Pass	Pop Drop
66	Djembe Rim	Jazz Snare 1	Tabla Roll	Car-Crash *	Woody Slap
67	Timbales Low	Jazz Snare 2	Tabla Tak	Siren	Distortion Kick *
68	Timbales Paila	Room Snare 1	Tabla Flam	Train	Syn.Drop
69	Timbales High	Room Snare 2	Tabla Rim1	Jetplane *	Reverse High Q
70	Cowbell	Power Snare 1	Tabla Rim3	Helicopter	Pipe
71	Hi Bongo	Power Snare 2	Tabla Rim2	Starship *	Ice Block
C5 72	Low Bongo	Gated Snare	Rek Dom2	Gun Shot	Digital Tambourine *
73	Mute Hi Conga	Dance Snare 1	Rek Tak2	Machine Gun	Alias
74	Open Hi Conga	Dance Snare 2	Rek Dom1	Lasergun	Modulated Bell
75	Mute Low Conga	Disco Snare	Rek Tak1	Explosion *	Spark
76	Conga Slap	Electric Snare2	Rek Rim	Dog	Metalic Percussion
77	Open Low Conga	House Snare *	Rek Slap	Horse-Gallop	Velocity Noise FX
78	Conga Slide *	Electric Snare 1	---	Birds *	Stereo Noise Clap *
79	Mute Pandiero	Electric Snare 3 *	Rek Khan-c	Rain	Swish
80	Open Pandiero	808 Snare 1	---	Thunder	Slappy *
81	Open Surdo [EXC2]	808 Snare 2 *	Rek Kha-o	Wind	Voice Ou
82	Mute Surdo [EXC2]	909 Snare 1	Rek Loop	Seashore	Voice Au
83	Tamborim	909 Snare 2 *	Rek Slap	Stream *	Hoo
C6 84	High Agogo	Brush Tap1	Sagat L-o	Bubble *	Tape Stop1 *
85	Low Agogo	Brush Tap2	Sagat R	Kitty	Tape Stop2 *
86	Shaker	Brush Slap1	Sagat L-c	Bird2	Missile *
87	High Whistle [EXC3]	Brush Slap2	Jingle Bell	Growl	Space Bird
88	Low Whistle [EXC3]	Brush Slap3	---	Applause2 *	Flying Monster
89	Mute Cuica [EXC4]	Brush Swirl1	---	Telephone1	----
90	Open Cuica [EXC4]	Brush Swirl2	---	Telephone2	----
91	Mute Triangle [EXC5]	Brush Long Swirl	---	----	----
92	Open Triangle [EXC5]	----	----	----	----
93	Short Guiro [EXC6]	----	----	----	----
94	Long Guiro [EXC6]	----	----	----	----
95	Cabasa Up	----	----	----	----
C7 96	Cabasa Down	----	----	----	----
97	Claves	----	----	----	----
98	High Wood Block	----	----	----	----
99	Low Wood Block	----	----	----	----

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces
← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.
[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.

CC32= 1	PC 1 / PC 33 "STANDARD / JAZZ	PC 9 "ROOM	PC 17 "POWER	PC 25 "ELECTRONIC	PC 26 "TR-808	PC 41 "BRUSH	PC 49 "ORCHESTRA
25	---	----	----	----	----	----	----
26	----	----	----	----	----	----	----
27	High Q	←	←	←	←	←	Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap	←	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push	←	←	←	←	←	Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull	←	←	←	←	←	Ride Cymbal1
31	Sticks	←	←	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←	←	←
35	Kick Drum2 / Jazz BD2	←	←	←	←	Jazz BD2	Concert BD2
C2 36	Kick Drum1 / Jazz BD1	←	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Stick	←	←	←	808 Rim Shot	←	←
38	Snare Drum1	←	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap	←	←	←	←	Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2	←	←	Gated SD	←	Brash Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	←	Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	←	Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	←	Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 OHH [EXC1]	←	Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	←	Timpani B
C3 48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	←	Timpani c
49	Crash Cymbal1	←	←	←	808 Cymbal	←	Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	←	Timpani d
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←	←	Timpani d#
52	Chinese Cymbal	←	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani e
53	Ride Bell	←	←	←	←	←	Timpani f
54	Tambourine	←	←	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	808 Cowbell	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	Vibra-slap	←	←	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal1
C4 60	High Bongo	←	←	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	808 High Conga	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	808 Mid Conga	←	←
64	Low Conga	←	←	←	808 Low Conga	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	808 Maracas	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
73	Short Guiro	←	←	←	←	←	←
74	Long Guiro	←	←	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	808 Claves	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	←	←	←	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----	----	Applause *
89	----	----	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----	----	----

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.

	Note	PC 57 "SFX	PC 128 +CM-64/32L
	35	----	CM Kick Drum
C2	36	----	CM Kick Drum
	37	----	CM Rim Shot
	38	----	CM Snare Drum
	39	High Q	CM Hand Clap
	40	Slap	CM Electronic Snare Drum
	41	Scratch Push [EXC7]	CM Acoustic Low Tom
	42	Scratch Pull [EXC7]	CM Closed High Hat [EXC1]
	43	Sticks	CM Acoustic Low Tom
	44	Square Click	CM Open Hi-Hat2
	45	Metronome Click	CM Acoustic Middle Tom
	46	Metronome Bell	CM Open Hi-Hat1 [EXC1]
	47	Guitar Fret Noise	CM M.TomAcoustic Middle Tom
C3	48	Guitar cuttingnoise/up	CM Acoustic High Tom
	49	Guitar cutting noise/down	CM Crash Cymbal
	50	String slap of double bass	CM Acoustic High Tom
	51	Fl.Key Click	CM Ride Cymbal
	52	Laughing	----
	53	Scream	----
	54	Punch	CM Tambourine
	55	Heart Beat	----
	56	Footsteps1	CM Cowbell
	57	Footsteps2	----
	58	Applause *	----
	59	Door Creaking	----
C4	60	Door	CM High Bongo
	61	Scratch	CM Low Bongo
	62	Wind Chimes *	CM Mute High Conga
	63	Car-Engine	CM High Conga
	64	Car-Stop	CM Low Conga
	65	Car-Pass	CM High Timbale
	66	Car-Crash *	CM Low Timbale
	67	Siren	CM High Agogo
	68	Train	CM Low Agogo
	69	Jetplane *	CM Cabasa
	70	Helicopter	CM Maracas
	71	Starship *	CM Short Whistle
C5	72	Gun Shot	CM Long Whistle
	73	Machine Gun	CM Vibrato Slap
	74	Lasergun	----
	75	Explosion *	CM Claves
	76	Dog	Laughing
	77	Horse-Gallop	Scream
	78	Birds *	Punch
	79	Rain *	Heart Beat
	80	Thunder	Footsteps1
	81	Wind	Footsteps2
	82	Seashore	Applause *
	83	Stream *	Creaking
C6	84	Bubble *	Door
	85	----	Scratch
	86	----	Wind Chimes *
	87	----	Car-Engine
	88	----	Car-Stop
	89	----	Car-Pass
	90	----	Car-Crash *
	91	----	Siren
	92	----	Train
	93	----	Jetplane *
	94	----	Helicopter
	95	----	Starship *
C7	96	----	Gun Shot
	97	----	Machine Gun
	98	----	Lasergun
	99	----	Explosion *
	100	----	Dog
	101	----	Horse-Gallop
	102	----	Birds *
	103	----	Rain *
	104	----	Thunder
	105	----	Wind
	106	----	SeaShore
	107	----	Stream *
C8	108	----	Bubble *

Número de nota

PC : Número de cambio de programa
--- : Sin sonido
* : Tones que utilizan dos voces

← : Mismo sonido que el set "STANDARD1"(PC1).
[EXC] : Los sonidos con el mismo número EXC no pueden utilizarse simultáneamente.

[88] : Mismo sonido que con CC32= 2.
[55] : Mismo sonido que con CC32= 1.
: Mismo set de percusión que CC32= 2.

18.5. Tabla de Estilos Musicales (ROM)

GBN	ESTILO	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
A 11	HardRock	90	4/4	1	15
A 12	HardEdge	96	4/4	1	16
A 13	BritRock	120	4/4	1	9
A 14	Rock1	128	4/4	1	17
A 15	Rock2	140	4/4	1	18
A 16	Sh Rock1	100	4/4	1	19
A 17	Sh Rock2	113	4/4	1	20
A 18	Sh Rock3	127	4/4	1	10
A 21	DownBeat	100	4/4	2	32
A 22	Undergrd	120	4/4	2	33
A 23	House	130	4/4	2	34
A 24	Jungle	160	4/4	2	35
A 25	Dance1	120	4/4	2	36
A 26	Dance2	93	4/4	2	37
A 27	Rap	90	4/4	33	8
A 28	Progress	134	4/4	2	38
A 31	Funk1	102	4/4	3	13
A 32	Funk2	110	4/4	3	14
A 33	CoolGrv1	116	4/4	28	3
A 34	CoolGrv2	130	4/4	28	2
A 35	CoolGrv3	95	4/4	28	4
A 36	AcidJazz	90	4/4	2	39
A 37	Contemp1	120	4/4	28	6
A 38	Contemp2	98	4/4	28	7
A 41	8B Pop1	60	4/4	6	32
A 42	8B Pop2	70	4/4	6	33
A 43	8B Pop3	75	4/4	6	34
A 44	8B Pop4	84	4/4	6	35
A 45	8B Pop5	85	4/4	6	36
A 46	8B Pop6	92	4/4	6	37
A 47	8B Pop7	96	4/4	6	38
A 48	8B Pop8S	75	4/4	6	39
A 51	16B Pop1	65	4/4	7	31
A 52	Bld Rock	75	4/4	7	32
A 53	16B Pop2	85	4/4	7	33
A 54	16B Pop3	100	4/4	7	34
A 55	16B Pop4	100	4/4	7	35
A 56	16B Pop5	120	4/4	7	36
A 57	Bld RckS	78	4/4	7	37
A 58	16B PopS	100	4/4	7	38
A 61	SlRock1	58	6/8	5	10
A 62	SlRock2	75	6/8	5	11
A 63	SlRock3	90	6/8	5	15
A 64	SlRock4	80	4/4	5	16
A 65	PopRock	140	4/4	39	13
A 66	Surf	153	4/4	10	21
A 67	Charlest	212	4/4	11	4
A 68	Dixie	180	4/4	11	3

GBN	ESTILO	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
A 71	Boogie1	150	4/4	9	7
A 72	Boogie2	165	4/4	9	3
A 73	Rock'N1	122	4/4	10	22
A 74	Rock'N2	176,0	4/4	10	23
A 75	Rock'N3	168	4/4	10	24
A 76	Rock'N4	185	4/4	10	25
A 77	Twist1	164	4/4	10	14
A 78	Twist2	158	4/4	10	20
A 81	Sh Bald1	88	4/4	4	12
A 82	Sh Bald2	110	4/4	4	8
A 83	Sh Bald3	114	4/4	4	9
A 84	Blues	60	4/4	44	14
A 85	BlueBeat	110	4/4	44	4
A 86	R&B	114	4/4	44	5
A 87	BigBand	135	4/4	14	3
A 88	Shuf e	180	4/4	15	3
B 11	SlSwing1	56	4/4	13	7
B 12	SlSwing2	60	4/4	13	5
B 13	SlSwing3	100	4/4	13	6
B 14	MedSwing	110	4/4	13	8
B 15	Swing1	130	4/4	12	6
B 16	Swing2	150	4/4	12	5
B 17	CoolJazz	160	4/4	12	7
B 18	SwCombo	184	4/4	12	18
B 21	Bossa1	106	4/4	22	15
B 22	Bossa2	125	4/4	22	16
B 23	Bossa3	150	4/4	22	17
B 24	Bossa4	173	4/4	22	18
B 25	LatinRK	84	4/4	22	11
B 26	Latin	102	4/4	22	19
B 27	Samba1	105	4/4	27	9
B 28	Samba2	130	4/4	27	10
B 31	Mambo1	89	4/4	38	6
B 32	Mambo2	107	4/4	38	7
B 33	Mereng1	115	4/4	59	3
B 34	Mereng2	155	4/4	59	4
B 35	Salsa1	90	4/4	25	6
B 36	Salsa2	98	4/4	25	7
B 37	ChaCha1	121	4/4	24	7
B 38	ChaCha2	126	4/4	24	6
B 41	Gipsy1	93	2/4	61	0
B 42	Gipsy2	120	2/4	61	1
B 43	Macarena	102	4/4	61	2
B 44	Tic Tac	104	4/4	61	3
B 45	LtDance	125	4/4	61	4
B 46	Son	125	4/4	45	1
B 47	LimboRck	86	4/4	35	3
B 48	Calypso	165	4/4	35	4

GBN	ESTILO	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
B 51	Reggae1	96	4/4	8	8
B 52	Reggae2	132	4/4	8	6
B 53	Rhumba	97	4/4	23	6
B 54	Bolero	109	4/4	23	5
B 55	Beguine	105	4/4	39	7
B 56	ArgTango	120	4/4	26	6
B 57	EurTango	120	4/4	26	7
B 58	Foxtrot	185	4/4	34	3
B 61	SlWaltz1	85	3/4	18	7
B 62	SlWaltz2	90	3/4	18	5
B 63	JazWltz1	120	3/4	17	23
B 64	JazWltz2	150	3/4	17	11
B 65	W'Waltz	185	6/4	17	24
B 66	March1	120	4/4	20	10
B 67	March2	120	4/4	20	11
B 68	Polka	128	4/4	19	9
B 71	P Slow	60	4/4	6	41
B 72	G Slow	93	4/4	6	40
B 73	P Ballad	55	4/4	5	17
B 74	G SlRock	56	4/4	5	18
B 75	G Ballad	110	4/4	4	19
B 76	P Pop	70	4/4	7	39
B 77	G Pop	100	4/4	7	40
B 78	G FstPop	87	4/4	22	22
B 81	P Rock'N	160	4/4	10	26
B 82	P Shuf	180	4/4	15	6
B 83	P RagTim	200	4/4	43	1
B 84	P Night	60	4/4	13	11
B 85	P Jazz	150	4/4	12	19
B 86	G Bossa	145	4/4	22	21
B 87	P Fusion	120	4/4	22	20
B 88	P Waltz	84	3/4	18	8

18.6. Tabla de Estilos Musicales (disco Zip)

Nombre	Nombre archivo	País	Género
Beguine	BEGUINE	Hungary	Variety
Csardas	CSARDAS	Hungary	Folk
Gartner	GARTNER	Hungary	Folk
Tango3	TANGO3	Hungary	Folk
WienWalc	WIENWALC	Hungary	Classic
CtryDanc	C_DANCE	Poland	Folk
Dance	DANCE	Poland	Dance
Disco M2	DISCO_M2	Poland	Dance
SoftDanc	S_DANCE	Poland	Dance
Banat Mm	BANAT_MM	Romania	Folk
Etno'Rom	ETNO'ROM	Romania	Ethnic
Hora Mm	HORA_MM	Romania	Folk
Maneaua	MANEAU'	Romania	FOLK
Sirba	SIRBA_!	Romania	Folk
8BeatAut	8BEATAUS	Austria	8BEAT
Awalzer	AWALZ1	Austria	Folk
Boarisch	BOARISCH	Austria	Folk
CountFox	COUNTFOX	Austria	Variety
Disco 8B	DISCO8BT	Austria	Dance
DiscoSch	DISCSCHL	Austria	Folk
Marsch	MARSCH!	Austria	Folk
Obrkrain	OBRKRAIN	Austria	Folk
Polka	POLKASIM	Austria	Folk
PopReage	POPREAGA	Austria	Variety
Schlagr1	SCHLAGR1	Austria	Folk
Schlagr7	SCHLAGR7	Austria	Folk
SchWalz1	SCHLWALZ	Austria	Folk
SlowWalz	SLOWWALZ	Austria	Folk
SwingBet	SWINGBEA	Austria	Swing
WienWalz	WIENWALZ	Austria	Classic
8 Beat 3	8BEAT3	Benelux	8Beat
8 Beat 4	8BEAT4	Benelux	8Beat
Foxtrot1	FOXTROT1	Benelux	Variety
Shuffle3	SHUFFLE3	Benelux	Standard
SloWaltz	SLOWALTZ	Benelux	Variety
SlowFox2	SLOWFOX2	Benelux	Variety
Waltz 1	WALTZ1	Benelux	Variety
Waltz 2	WALTZ2	Benelux	Variety
Waltz 3	WALS	Benelux	Variety
SlowFox3	SLOWFOX3	Benelux	Variety
BenePop1	BENEPOP1	Benelux	Contemp
BenePop2	BENEPOP2	Benelux	Contemp
Disco 1	DISCO_1	Benelux	Dance
BeneRock	BENEROCK	Benelux	Rock
Bene R&B	BENE_R&B	Benelux	Standard
BeneFunk	BENEFUNK	Benelux	Contemp
BossaNov	BOSSANOV	Brazil	Latin
Gafieira	GAFIEIRA	Brazil	Folk
PopBossa	POPBOSSA	Brazil	Latin
Regional	REGIONAL	Brazil	Folk
Samba1	SAMBA1	Brazil	Latin
Samba2	SAMBA2	Brazil	Latin
Samba3	SAMBA3	Brazil	Latin
SbCancao	SBCANCAO	Brazil	Folk
SbEnredo	SBENREDO	Brazil	Folk
SlowBoss	SLOWBOSS	Brazil	Latin
TrioBoss	TRIOBOSS	Brazil	Latin
TrueBos1	TRUEBOS1	Brazil	Latin
TrueBos2	TRUEBOS2	Brazil	Latin
TrueBos3	TRUEBOS3	Brazil	Latin
TrueBos4	TRUEBOS4	Brazil	Latin
TrueBos5	TRUEBOS5	Brazil	Latin
!16beat5	!16BEAT5	Internat	16BEAT
!16beat6	!16BEAT6	Internat	16BEAT
!5-4	!5-4	Internat	Swing
!8beat5	!8BEAT5	Internat	8BEAT
!8beat6	!8BEAT6	Inernat	8BEAT
!Blues2	!BLUES2	USA	Standard
!Blues3	!BLUES3	USA	Standard
!C'WLTZ3	!C_WLTZ3	USA	Folk
!Dance10	!DANCE10	Internat	Dance
!Funk3	!FUNK3	Internat	Contemp
!House2	!HOUSE2	Internat	Dance
!Latin2	!LATIN2	S.Americ	Latin
!Meneait	!MENEAIT	S.Americ	Latin
!Mereng2	!MERENG2	S.Americ	Latin
!R&B2	!R&B2	USA	Standard
!Swing2	!SWING2	USA	Swing
#50'SBLD	#50_SBLD	USA	50's60's
#60'S	#60_S	Scandina	50's60's
#Ballad4	#BALLAD4	USA	16BEAT
#BalladM	#BALLADM	Internat	16BEAT
#Beguin3	#BEGUIN3	Internat	Variety
#Bgrass2	#BGRASS2	USA	Folk
#BigBand	#BIGBAND	USA	Standard
#BldShfl	#BLDSHFL	USA	16BEAT
#Bolero	#BOLERO	Spain	Classic
#Boogie3	#BOOGIE3	Scandina	50's60's
#Bossa3	#BOSSA3	S.Americ	Latin
#Bossa4	#BOSSA4	S.Americ	Latin
#C'Rock2	#C_ROCK2	USA	Folk

Nombre	Nombre archivo	País	Género
#C'Swing	#C_SWING	USA	Folk
#C'Wltz2	#C_WLTZ2	USA	Folk
#Cajun	#CAJUN	USA	Folk
#Chacha2	#CHACHA2	S.Americ	Latin
#CNTR2-4	#CNTR2-4	Scandina	Folk
#Contemp	#CONTEMP	Internat	Contemp
#Dance2	#DANCE2	Internat	Dance
#Dance3	#DANCE3	Internat	Dance
#Dance4	#DANCE4	Internat	Dance
#Dance5	#DANCE5	Internat	Dance
#Dance6	#DANCE6	Internat	Dance
#Dance7	#DANCE7	Internat	Dance
#Dance8	#DANCE8	Internat	Dance
#Dance9	#DANCE9	Internat	Dance
#Fast2-4	#FAST2-4	Scandina	Folk
#Fast4-4	#FAST4-4	Scandina	Folk
#Foxtrt2	#FOXTRT2	Italy	Folk
#Funk4	#Funk4	Internat	Contemp
#Gospel	#GOSPEL	USA	World
#Jazz	#JAZZ	Internat	Swing
#JzWaltz	#JZWALTZ	Internat	Folk
#Limbork	#LIMBORK	Internat	50's60's
#Mambo2	#MAMBO2	S.Americ	Latin
#March3	#MARCH3	Internat	Folk
#Minuet	#MINUET	Internat	Classic
#Pavane	#PAVANE	Italy	Classic
#Polka3	#POLKA3	Italy	Folk
#Pop1	#POP1	Internat	8BEAT
#Pop2	#POP2	Internat	16BEAT
#R&B	#R&B	USA	Standard
#Rhumba2	#RHUMBA2	S.Americ	Latin
#Rock'n4	#ROCK_N4	Internat	Rock'n
#Rock'n5	#ROCK_N5	Internat	Rock'n
#Rock'n6	#ROCK_N6	Internat	Rock'n
#Rock'n7	#ROCK_N7	Internat	Rock'n
#Rock3	#ROCK3	Internat	Rock
#Rock4	#ROCK4	Internat	Rock
#Rossini	#ROSSINI	Italy	Classic
#Samba4	#SAMBA4	Brazil	Latin
#Samba5	#SAMBA5	Brazil	Latin
#Shffle3	#SHFFLE3	Scandina	Standard
#Slow4-4	#SLOW4-4	Scandina	Folk
#SlShffl	#SLSHFFL	Scandina	Standard
#SlWltz3	#SLWLTZ3	Internat	Folk
#SwPop	#SWPOP	Internat	Swing
#Tango3	#TANGO3	Italy	Folk
#Toccata	#TOCCATA	Internat	Classic
#Train'B	#TRAIN_B	USA	Folk
#Twostep	#TWOSTEP	USA	Folk
#W'Polka	#W_POLKA	Austria	Classic
#W'Waltz	#W_WALTZ	Austria	Classic
#Waltz5	#WALTZ5	Italy	Folk
$16beat1	$16BEAT1	Internat	16beat
$16beat2	$16BEAT2	Internat	16beat
$8beat1	$8BEAT1	Internat	8beat
$8beat2	$8BEAT2	Internat	8BEAT
$Bossan	$BOSSAN	S.Americ	Latin
$Country	$COUNTRY	USA	Folk
$Funk1	$FUNK1	Internat	Contemp
$Funk2	$FUNK2	Internat	Contemp
$Fusion	$FUSION	Internat	Contemp
$Polka	$POLKA	Internat	Folk
$Reggae	$REGGAE	Internat	Variety
$Rhumba	$RHUMBA	S.Americ	Latin
$Rock1	$ROCK1	Internat	Rock
$Rock2	$ROCK2	Internat	Rock
$Swing	$SWING	USA	Swing
$Waltz2	$WALTZ2	Internat	Folk
%16beat1	%16BEAT1	Internat	16beat
%16beat2	%16BEAT2	Internat	16beat
%16beat3	%16BEAT3	Internat	16beat
%16beat4	%16BEAT4	Internat	16beat
%8beat1	%8BEAT1	Internat	8beat
%8beat2	%8BEAT2	Internat	8beat
%8beat3	%8BEAT3	Internat	8beat
%8beat4	%8BEAT4	Internat	8beat
%Anadolu	%ANADOLU	Oriental	Ethnic
%Arab	%ARAB	Oriental	Ethnic
%Ballad1	%BALLAD1	Internat	16beat
%Ballad2	%BALLAD2	Internat	16beat
%Baroque	%BAROQUE	Internat	Classic
%Beguine	%BEGUINE	Internat	Variety
%BigBand	%BIGBAND	USA	Standard
%Boogie	%BOOGIE	USA	50's60's
%Bossa	%BOSSA	S.Americ	Latin
%Chacha	%CHACHA	S.Americ	Latin
%Chrlest	%CHRLEST	Internat	50's60's
%Country	%COUNTRY	USA	Folk
%Dance	%DANCE	Internat	Dance
%Dixie	%DIXIE	Internat	Folk
%Enka	%ENKA	Japan	Ethnic

Nombre	Archivo	País	Género
%Foxtrot	%FOXTROT	Internat	Folk
%Funk1	%FUNK1	Internat	Contemp
%Funk2	%FUNK2	Internat	Contemp
%Fusion	%FUSION	Internat	Contemp
%House	%HOUSE	Internat	Dance
%Kars	%KARS	Oriental	Ethnic
%LATIN	%Latin	S.Americ	Latin
%Malfouf	%MALFOUF	Oriental	Ethnic
%Mambo	%MAMBO	S.Americ	Latin
%March	%MARCH	Internat	Folk
%PDoble	%PDOBLE	Spain	Folk
%Polka	%POLKA	Internat	Folk
%Rap	%RAP	Internat	Dance
%Reggae	%REGGAE	Internat	Variety
%Rhumba	%RHUMBA	S.Americ	Variety
%Rock'n	%ROCK_N	Internat	Rock'n
%Rock1	%ROCK1	Internat	Rock
%Rock2	%ROCK2	Internat	Rock
%Salsa	%SALSA	S.Americ	Latin
%Samba	%SAMBA	Brazil	Latin
%Shuffle	%SHUFFLE	Internat	Standard
%SlRock1	%SLROCK1	Internat	50's60's
%SlRock2	%SLROCK2	Internat	50's60's
%SlSwng1	%SLSWNG1	USA	Swing
%SlSwng2	%SLSWNG2	USA	Swing
%SlWaltz	%SLWALTZ	Internat	World
%Swing	%Swing	USA	Swing
%SwWaltz	%SWWALTZ	Internat	Swing
%Tango	%TANGO	Internat	Folk
%Trot	%TROT	Oriental	Ethnic
%Twist	%TWIST	Internat	50's60's
%Waltz	%WALTZ	Internat	Folk
'16Beat1	'16BEAT1	Internat	16beat
'16Beat2	'16BEAT2	Internat	16beat
'16Beat3	'16BEAT3	Internat	16beat
'16Beat4	'16BEAT4	Internat	16beat
'16Beat5	'16BEAT5	Internat	16beat
'16Beat6	'16BEAT6	Internat	16beat
'16Bet7S	'16BET7S	Internat	16beat
'16Bet8S	'16BET8S	Internat	16beat
'8Beat1	'8BEAT1	Internat	8beat
'8Beat2	'8BEAT2	Internat	8beat
'8Beat3	'8beat3	Internat	8beat
'8Beat6	'8BEAT6	Internat	8beat
'8Bet4Rk	'8BET4RK	Internat	8beat
'8Bet5Rb	'8BET5RB	Internat	8beat
'8Bet7Sw	'8BET7Sw	Internat	8beat
'8Bet8Sw	'8BET8Sw	Internat	8beat
'BigBand	'BIGBAND	USA	Standard
'Bossa1	'BOSSA1	S.Americ	Latin
'Bossa2	'BOSSA2	S.Americ	Latin
'C'Swing	'C'SWING	USA	Folk
'ChaCha2	'CHACHA2	S.Americ	Latin
'CoolJaz	'COOLJAZ	Internat	Swing
'Cumbia	'CUMBIA	Spain	Folk
'Dance2	'DANCE2	Internat	Dance
'EurTngo	'EURTNGO	Internat	Folk
'Funk1	'FUNK1	Internat	Contemp
'Funk2	'FUNK2	Internat	Contemp
'G Polka	'G_POLKA	Germany	Folk
'G Waltz	'G_WALTZ	Germany	Folk
'Gospel	'GOSPEL	USA	World
'House1	'HOUSE1	Internat	Dance
'House2	'HOUSE2	Internat	Dance
'Keroncn	'KERONCN	Oriental	Ethnic
'Musette	'MUSETTE	France	Folk
'Pdoble	'PDOBLE	Spain	Folk
'PopRap	'POPRAP	Internat	Dance
'Rap1	'RAP1	Internat	Dance
'Rap2	'RAP2	Internat	Dance
'Rhumba2	'RHUMBA2	S.Americ	Variety
'S 8Beat	'S_8BEAT	Scandina	Folk
'SBoogie	'SBOOGIE	Scandina	Folk
'Sevilla	'SEVILLA	Spain	Folk
'Sfoursh	'SFOURSH	Scandina	Folk
'SpRumba	'SPRUMB	Spain	Folk
'SwCombo	'SWCOMBO	USA	Swing
'Techno1	'TECHNO1	Internat	Dance
'Turkis1	'TURKIS1	Oriental	Ethnic
'Turkis2	'TURKIS2	Oriental	Ethnic
@Ballad3	@BALLAD3	Internat	16beat
@Blues	@BLUES	USA	Standard
@Boogie2	@BOOGIE2	USA	50's60's
@C'Waltz	@C_WALTZ	USA	Folk
@Caribea	@CARIBEA	S.Americ	Folk
@Guarach	@GUARACH	Spain	Folk
@Lambada	@LAMBADA	S.Americ	Variety
@M'Town	@M_TOWN	USA	World
@Mambo	@MAMBO	S.Americ	Latin
@MexRock	@MEXROCK	S.Americ	Folk
@Ragtime	@RAGTIME	USA	World

Nombre	Nombre archivo	País	Género
@Reggae2	@REGGAE2	Internat	Variety
@Rhumba2	@RHUMBA2	Internat	Variety
@Samba2	@SAMBA2	Brazil	Latin
@SlSwing	@SLSWING	USA	Swing
@SlWaltz	@SLWALTZ	Internat	Folk
@Son	@SON	S.Americ	Variety
@Stndard	@STNDARD	Internat	Standard
^AcidJaz	^ACIDJAZ	Internat	Dance
^B'Grass	^B'GRASS	USA	Folk
^Balle	^BALLE	Spain	Folk
^Baroque	^BAROQUE	Internat	Classic
^Blues	^BLUES	USA	Standard
^Bolero2	^BOLERO2	Spain	Classic
^Bossa1	^BOSSA1	S.Americ	Latin
^Bossa2	^BOSSA2	S.Americ	Latin
^C'Balld	^C'BALLD	USA	Folk
^C'Boogi	^C'BOOGI	USA	Folk
^C'Swing	^C'SWING	USA	Folk
^C'Westr	^C'WESTR	USA	Folk
^Cajun	^CAJUN	USA	Folk
^Calypso	^CALYPSO	S.Americ	Latin
^ChaCha1	^CHACHA1	S.Americ	Latin
^Country	^COUNTRY	USA	Folk
^Dance1	^DANCE1	Internat	Dance
^Dance2	^DANCE2	Internat	Dance
^DiscFox	^DISCFOX	Germany	World
^DMarsc1	^DMARSC1	Germany	Folk
^DMarsc2	^DMARSC2	Germany	Folk
^DscSamb	^DSCSAMB	Brazil	Latin
^Dwalzer	^DWALZER	Germany	Folk
^FrWaltz	^FRWALTZ	France	Folk
^Gospel	^GOSPEL	USA	World
^Habaner	^HABANER	Spain	Folk
^Jota	^JOTA	Spain	Folk
^Latin	^LATIN	S.Americ	Latin
^Mambo1	^MAMBO1	S.Americ	Latin
^Mambo2	^MAMBO2	S.Americ	Latin
^March	^MARCH	Internat	Folk
^Mazurka	^MAZURKA	Italy	Folk
^MdnSamb	^MDNSAMB	Brazil	Latin
^Mereng1	^MERENG1	S.Americ	Latin
^Mereng2	^MERENG2	S.Americ	Latin
^Merengu	^MERENGU	S.Americ	Latin
^Musette	^MUSETTE	France	Folk
^Polka	^POLKA	Internat	Folk
^PopRap	^POPRAP	Internat	Dance
^PopRock	^POPROCK	Internat	50's60's
^Progres	^PROGRES	Internat	Dance
^Rancher	^RANCHER	Spain	Folk
^Reggae1	^REGGAE1	Internat	Variety
^Rhumba	^RHUMBA	S.Americ	Latin
^Rock'n1	^ROCK'N1	Internat	Rock'n
^Rock'n2	^ROCK'N2	Internat	Rock'n
^RumSals	^RUMSALS	Spain	Folk
^S Balld	^S_BALLD	Scandina	World
^S Boogi	^S_BOOGI	Scandina	World
^S Waltz	^S_WALTZ	Scandina	World
^Salsa1	^SALSA1	S.Americ	Latin
^Salsa2	^SALSA2	S.Americ	Latin
^SambRio	^SAMBRIO	Brazil	Latin
^Schlag1	^SCHLAG1	Germany	Folk
^Schlag2	^SCHLAG2	Germany	Folk
^Schlag3	^SCHLAG3	Germany	Folk
^Scountr	^SCOUNTR	Scandina	World
^SlFoxtr	^SLFOXTR	Internat	Folk
^SlRock3	^SLROCK3	Internat	50's60's
^SlRock4	^SLROCK4	Internat	50's60's
^Techno	^TECHNO	Internat	Dance
^Undergr	^UNDERGR	Internat	Dance
^VlkMusk	^VLKMUSK	Germany	Folk
^Waltz	^WALTZ	Internat	Folk
Mazurca1	MAZURCA1	Italy	Folk
Mazurca2	MAZURCA2	Italy	Folk
Polca1	POLCA1	Italy	Folk
Polca2	POLCA2	Italy	Folk
^Quadrgl	^QUADRGL	Italy	Folk
Valzer1	VALZER1	Italy	Folk
Valzer2	VALZER2	Italy	Folk
Beguine1	BEGUINE1	Italy	Variety
Tango1	TANGO1	Italy	Folk
Tango2	TANGO2	Italy	Folk
PsoDoble	PSODOBLE	Italy	Folk
^Tarantl	^TARANTL	Italy	Folk
Tarantel	TARANTEL	Italy	Folk
#Saltarl	#SALTARL	Italy	Folk
Surf1	SURF1	Italy	50's60's
HullyGul	HULLYGUL	Italy	50's60's
O'Polka1	O'POLKA1	Germany	Folk
O'Polka2	O'POLKA2	Germany	Folk
O'Polka3	O'POLKA3	Germany	Folk
O'Walz1	O'WALZ1	Germany	Folk
O'Walz2	O'WALZ2	Germany	Folk
V'Ballad	V'BALLAD	Germany	Folk
V'Schlg1	V'SCHLG1	Germany	Folk
V'Schlg2	V'SCHLG2	Germany	Folk

Nombre	Nombre archivo	País	Género
Schlager	SCHLAGER	Germany	Folk
Partypop	PARTYPOP	Germany	Folk
Ballade	BALLADE	Germany	Folk
Dt'Fox	DT'FOX	Germany	Folk
Evrgreen	EVRGREEN	Germany	Folk
Hitmix	HITMIX	Germany	Folk
D'Rockmx	D'ROCKMX	Germany	Folk
Riomix	RIOMIX	Germany	Folk
M'Polka	M'POLKA	Germany	Folk
Schunkel	SCHUNKEL	Germany	Folk
PopWlzer	POPWLZER	Germany	Folk
W'Walzer	W'WALZER	Germany	Folk
Slowfox	SLOWFOX	Germany	Folk
FastLast	FASTLAST	Germany	Folk
Quickstp	QUICKSTP	Germany	Folk
Jive1	JIVE1	Germany	Folk
Zeimpeki	ZEIMPEKI	Greece	Ethnic
Xasapi&2	XASAPIKO	Greece	Ethnic
Tsiftete	TSIFTETE	Greece	Ethnic
Syrtorum	SYRTORUM	Greece	Ethnic
Kalamati	KALAMATI	Greece	Ethnic
Tsamiko	TSAMIKO	Greece	Ethnic
Kam&Kars	KAM_KARS	Greece	Ethnic
Ballos	BALLOS	Greece	Ethnic
Bayon#Ru	BAYORUMB	Greece	Ethnic
8 Beat 1	8_BEAT_1	Scandina	8beat
8 Beat 2	8_BEAT_2	Scandina	8beat
Fast4-4	FAST4-4	Scandina	World
FastBeat	FASTBEAT	Scandina	World
FolkVals	FOLKVALS	Scandina	Folk
Foxtrot	FOXTROT	Scandina	Variety
HalfBeat	HALFBEAT	Scandina	World
Hambo	HAMBO	Scandina	Folk
Jive2	JIVE2	Scandina	Dance
March	MARCH	Scandina	Folk
Polka	POLKA	Scandina	Folk
RockBeat	ROCKBEAT	Scandina	Rock
Schottis	SCHOTTIS	Scandina	Folk
Shuffle1	SHUFFLE1	Scandina	Standard
Shuffle2	SHUFFLE2	Scandina	Standard
Vals 1	VALS_1	Scandina	Folk
Bolero	BOLERO	Spain	Classic
Cha Cha	CHA_CHA	Spain	Latin
Corrido	CORRIDO	Spain	Folk
Cumbia	CUMBIA	Spain	Folk
Habanera	HABANERA	Spain	Folk
Joropo	JOROPO	Spain	Folk
LatinRap	LATINRAP	Spain	Latin
Mambo	MAMBO	Spain	Latin
Merengue	MERENGUE	Spain	Latin
Pasodobl	PASODOBL	Spain	Folk
Ranchera	Ranchera	Spain	Folk
Salsa	SALSA	Spain	Latin
Sardana	SARDANA	Spain	Folk
Sevillan	SEVILLAN	Spain	Folk
Tango	TANGO	Spain	Folk
Valsperu	VALSPERU	Spain	Folk
PopRock1	POPROCK1	USA	50's60's
PopRock2	POPROCK2	USA	50's60's
RockEdge	ROCKEDGE	USA	Rock
RkEdge2	RKEDGE2	USA	Rock
UpGroove	UPGROOVE	USA	Contemp
SlowJam	SLOWJAM	USA	Contemp
Funk1	FUNK1	USA	Contemp
Funk2	FUNK2	USA	Contemp
Gospel1	GOSPEL1	USA	World
JazzCmbo	JAZZCMBO	USA	Swing
Swing	SWING	USA	Swing
JzWaltz	JZWALTZ	USA	Variety
Country1	COUNTRY1	USA	Folk
Country2	COUNTRY2	USA	Folk
TexMex	TEXMEX	USA	Folk
Valz	VALZ	USA	Folk

18.7. Diagramas de Aplicación MIDI

[ARRANGER WORKSTATION] (Arranger) Date: April 1998
Model: G-1000 Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	1= ACC1, 2= A.Bass, 3= ACC2, 4= Upper1, 5= ACC3, 6= Upper2, 7= ACC4, 8= ACC5, 9= ACC6, 10= A Drums/Stl PG, 11= Lower1, 12= M.Bass, 13= Upper3/ Basic/ , 14= Lower2/NTA1, 15= MI/NTA2, 16= M.Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	 True Voice	0~127 *****	0~127 *1 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O *1 X	
After Touch	Key's Ch's	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	16	O *1	O *1	Source 1
	17	O *1	O *1	Source 2
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	84	O	O *1	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	94	O *1	O (Delay) *1	Effect 4 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change	 True #	X *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O *1 X O X	O (120, 126, 127) O (121) O O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY — Mode 2: OMNI ON, MONO — O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY — Mode 4: OMNI OFF, MONO — X: No

[ARRANGER WORKSTATION] (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player) Date: April 1998
Model: G-1000 Version: 1.00

	Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	4, 6, 11, 12~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	4= Upper1, 6= Upper2 11= Lower1, 12= M. Bass, 13= Upper 3, 14= Lower2, 15= M. Int. 16= M.Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	 True Voice	0~127 *1 *****	0~127 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32 1 5 6, 38 7 10 11 16 17 64 65 66 67 84 91 93 94 98, 99 100, 101	O *1 O *1 O O O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O O *1 O *1 O O *1 O *1 O *1 O *1 O *1	O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O (Reverb) *1 O (Chorus) *1 O (Delay) *1 O *1 O *1	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Volume Panpot Expression Source 1 Source 2 Hold 1 Portamento Sostenuto Soft Portamento Control Effect 1 Depth Effect 3 Depth Effect 4 Depth NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
Program Change	 True #	O *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	O *1 X X	O *1 X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O *1 X O X	O (120, 126, 127) O (121) O O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X: No

18.8. Tipos de EFX y parámetros controlables

A continuación encontrará una lista con los tipos de EFX disponibles en el G-1000. Tal como se ha explicado en la página 74, cada tipo dispone de dos parámetros que pueden controlarse con los deslizadores SOURCE1 y SOURCE2 del panel frontal (sección DSP EFX). Los parámetros indicados con un asterisco (*) también pueden controlarse con los botones PAD 1/2 o con un conmutador de pedal opcional. Consulte los detalles en “Rotary S/F” de la página 42 y “Rotary Slow/Fast” de la página 44.

TONE COLOR (lter type)

01 Enhancer	Source 1	Sens	0~127
	Source 2	Mix	0~127

El Enhancer controla la estructura overtone de las altas frecuencias, animando y apretando el sonido.

02 Humanizr	Source 1	Vowel	a/i/u/e/o
	Source 2	Level	0~127

Añade un carácter vocal al sonido, haciéndolo similar a una voz humana.

EFECTOS DE AMPLIFICADOR DE GUITARRA

Este es el significado de las abreviaturas:

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador de unidad sencilla
2-Stk: gran amplificador de doble pila
3-Stk: gran amplificador de triple pila

03 Overdrv1 (Small)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63

Overdrive crea una distorsión suave similar a la producida por los amplificadores de válvula. Hay varios tipos de distorsión disponibles (ver nombres entre corchetes).

04 Overdrv2 (BltIn)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63 ~0~ R63
05 Overdrv3 (2-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
06 Overdrv4 (3-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
07 Distort1 (Small)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63

Este efecto produce una distorsión más intensa que Overdrive.

08 Distort2 (BltIn)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
09 Distort3 (2-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
10 Distort4 (3-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63

EFECTOS DE MODULACIÓN (EXCEPTO CHORUS)

11 Phaser	Source 1	Manual	100Hz~8.0kHz
	Source 2	Rate	0.05~10.0 Hz

Un phaser añade un sonido con la fase cambiada al sonido original, produciendo una modulación que crea amplitud y profundidad.

12 Auto Wah	Source 1	Manual	0~127
	Source 2	Rate	0.05~10.0 Hz

El Auto Wah controla un filtro cíclicamente para crear cambios cíclicos en el timbre.

13 Rotary	*Source 1	Speed	Slow/Fast
	Source 2	Level	0~127

El efecto Rotary simula el sonido de un altavoz giratorio. El tipo de modulación característico de estos altavoces es de un realismo impactante. Este efecto es más adecuado para órganos eléctricos.

14 StFlangr	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Feedback	-98% ~+98%

Éste es un Flanger estéreo. Produce una resonancia metálica que se eleva y cae como un avión a reacción despegando o aterrizando.

15 SpFlangr	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Step Rate	0.05~10.0 Hz

Un Step Flanger es un efecto en el cual la afinación del Flanger cambia en pasos audibles.

16 Tremolo1 (Tri)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
(Triangular wave)	Source 2	Mod Depth	0~127

Trémolo modula el volumen cíclicamente para añadir efecto trémolo al sonido.

17 Tremolo2 (Sqr)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
(Onda cuadrada)	Source 2	Mod Depth	0~127
18 Tremolo3 (Sin)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
(Onda sinusoidal)	Source 2	Mod Depth	0~127
19 Tremolo4 (Saw1)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
(Onda diente de sierra)	Source 2	Mod Depth	0~127
20 Tremolo5 (Saw2)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
(Onda sierra “Flipped”)	Source 2	Mod Depth	0~127
21 AutoPan1 (Tri)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127

El efecto AutoPan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.

22 AutoPan2 (Sqr)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
23 AutoPan3 (Sin)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
24 AutoPan4 (Saw1)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
25 AutoPan5 (Saw2)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127

EFECTOS DINÁMICOS

26 Compress	Source 1	Pan	L63~0~R63
	Source 2	Level	0~127

Un compresor reduce los picos de señal y realza los bajos, eliminando las asimetrías del sonido.

27 Limiter	Source 1	Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	Level	0~127

Un limitador evita que el volumen exceda un cierto nivel (umbral) sin aumentar los niveles bajos.

EFECTOS DE CHORUS

"D" significa dry (sin efecto), mientra que "E" significa effect (sin señal no procesado); "0" se refiere al nivel.

28 Hexa Cho	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Hexa chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido con chorus) para dar riqueza y amplitud espacial al sonido.

29 Trem Cho	Source 1	Trem. Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Tremolo chorus es un efecto de chorus con Trémolo añadido (modulación cíclica del volumen).

30 StChorus	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Éste es un chorus estéreo.

31 Space D	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Space-D es un chorus múltiple que aplica modulación de dos fases en estéreo. No da impresión de modulación, pero produce un efecto de chorus transparente (el perfecto "productor de estéreo").

32 3DChorus	Source 1	Cho. Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Aplica efecto 3D al sonido del chorus. El sonido del chorus se posicionará 90 grados a la derecha y 90 grados a la izquierda.

EFECTOS DELAY Y REVERB

"D" significa dry (sin efecto), mientra que "E" significa effect (sin señal no procesado).

33 St Delay	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Delay es un efecto que le permite repetir la señal de entrada. Aumentando el valor de Feedback (SOURCE 1), puede controlar el número de repeticiones. Los valores negativos (-) invierten la fase de los señales repetidos.

34 Mod Dly	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Este efecto añade modulación al sonido retardado, produciendo un efecot similar a un Flanger.

35 3Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

El Triple Tap Delay produce tres sonidos retardados; en el centro y a derecha e izquierda.

36 4Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% ~+98%

Quadruple Tap Delay tiene cuatro sonidos retardados.

37 TmCtrDly	Source 1	Dly Time	200m-990m/1sec
	Source 2	Feedback	-98% ~+98%

Este efecto le permite utilizar SOURCE 1 para controlar el tiempo de retardo y la afinación a tiempo real. Alargar el tiempo de delay rebajará la afinación y reducirlo, aumentará la afinación.

38 Reverb	Source 1	Time	0~127
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

39 GteRevNr	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Normal gated reverb)	Source 2	Level	0~127

Gate Reverb es un tipo especial de reverberación en el cual el sonido que reverbera se corta súbitamente (no decrece gradualmente).

40 GteRevRv	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Reverse gated reverb)	Source 2	Level	0~127

41 GteRevS1	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 1)	Source 2	Level	0~127

El sonido que reverbera se mueve de derecha a izquierda.

42 GteRevS2	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 2)	Source 2	Level	0~127

El sonido que reverbera se mueve de izquierda a derecha.

43 3D Delay	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Aplica un efecto 3D al sonido retardado. El sonido retardado se localiza 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

EFECTOS DE DESAFINACIÓN (TRANSPOSICIÓN)

44 2PitchSh	Source 1	Coarse1	-24 ~0~ +12
	Source 2	Coarse2	-24 ~0~ +12

Un Pitch Shifter modifica la afinación del sonido original. Este efecto tiene dos desafinadores, y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.

45 Fb P.Shf	Source 1	Coarse1	–24 ~0~ +12
	Source 2	Feedback	–98% ~+98%

OTROS EFECTOS

46 3D Auto	Source 1	Speed	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Turn	Effect on/off

El efecto 3D Auto mueve la posición del sonido. Este efecto deriva de la tecnología 3-D Sound Space de Roland (RSS).

47 3DManual	Source 1	Azimuth	180/L168~0~R168
	Source 2	Level	0~127

Le permite mover manualmente el sonido en un espacio sonoro 3D.

48 Lo-Fi 1	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
	Source 2	Pan	L63 ~0~ R63

Lo-Fi 1 es un efecto que reduce la calidad del sonido.

49 Lo-Fi 2	Source 1	R.Detune	0~127
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Lo-Fi 2 también degrada la calidad del sonido y además añade ruido para empeorar aún más la calidad.

50 OD→ Chors	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecte un Overdrive y un Chorus en série.

51 OD→ Flger	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Overdrive y un Flanger en série.

52 OD→ Delay	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Overdrive y un Delay en série.

53 DS→ Chors	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un efecto de distorsión y un Chorus en série.

54 DS→ Flger	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un efecto de distorsión y un Flanger en série.

55 DS⟶ Delay	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un efecto de distorsión y un Delay en série.

56 EH⟶ Chors	Source 1	EH Sens	0~127
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Enhancer y un Chorus en série.

57 EH⟶ Flger	Source 1	EH Sens	0~127
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Enhancer y un Chorus en série.

58 EH⟶ Delay	Source 1	EH Sens	0~127
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Enhancer y un Delay en série.

59 Cho⟶ Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Enhancer y un Chorus en série.

59 Cho⟶ Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Chorus y un Delay en série.

60 FL⟶ Delay	Source 1	FL Fb	–98% ~+98%
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Flanger y un Delay en série.

61 Cho⟶ Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E T)

Este efecto conecta un Chorus y un Flanger en série.

62 RotarMlt	Source 1	OD Drive	0~127
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast

Conecta un Overdrive (OD), un ecualizador de 3 bandas y un efecto Rotary en série.

63 GTRMlt1A	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp Small)	Source 2	Dly Mix	0~127

El algoritmo Guitar Multi 1 conecta un compresor, un Overdrive (OD), un Chorus y un Delay en série. Hay diferentes tipos disponibles (ver a continuación) por lo que debe escoger el Tipo con cuidado.

64 GTRMlt1B	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp BltIn)	Source 2	Dly Mix	0~127
65 GTRMlt1C	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	Dly Mix	0~127
66 GTRMlt1D	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	Dly Mix	0~127
67 GTRMlt2A	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp Small)	Source 2	CF Mix	0~127

El algoritmo Guitar Multi 2 porporciona un Compresor, un Overdrive (OD), un ecualizador y un Chorus o un Flanger conectados en série.

68 GTRMlt2B	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp BltIn)	Source 2	CF Mix	0~127
69 GTRMlt2C	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	CF Mix	0~127
70 GTRMlt2D	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	CF Mix	0~127
71 GTRMlt3A	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp Small)	Source 2	OD Drive	0~127

Guitar Multi 3 conecta un WahWah (Wah), un Overdrive (OD), y un Delay en série.

72 GTRMlt3B	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp BltIn)	Source 2	OD Drive	0~127
73 GTRMlt3C	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	OD Drive	0~127
74 GTRMlt3D	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	OD Drive	0~127
75 ClGtMlt1	Source 1	CF Mix	0~127
	Source 2	Dly Mix	0~127

Clean Guitar Multi 1 conecta un Compresor, un Ecualizador, un Chorus (CF) y un Delay (Dly) en série.

76 ClGtMlt2	Source 1	AW Man	0~127
Dly Time value 60m	Source 2	Dly Mix	0~127

Clean Guitar Multi 2 proporciona un Auto-Wah (AW), un Ecualizador, y un efecto de Delay (Dly) conectados en série.

77 BassMlti	Source 1	OD Drive	0~127
	Source 2	CF Mix	0~127

Bass Multi conecta un Compresor, un Overdrive (OD), un Ecualizador, y un efecto Chorus (CF) en série.

78 RhodMlt1	Source 1	TP ModRT	0.05~6.40 Hz
(Pan)	Source 2	TP ModDep	0~127

Rhodes Multi 1 proporciona un Enhancer, un Phaser, un Chorus y un efecto Pan (TP) conectados en série.

79 RhodMlt2	Source 1	TP ModRT	0.05~6.40 Hz
(Tremolo)	Source 2	TP ModDep	0~127

Rhodes Multi 2 conecta un Enhancer, un Phaser, un Chorus y un Tremolo (TP) en série.

80 KeybMlti	Source 1	RM ModFrq	0~127
(Tremolo)	Source 2	RMBalance	D>0E~D0<E

Keyboard Multi proporciona un Ring Modulator (RM), un Ecualizador, un Pitch Shifter, un Phaser y un Delay conectados en série.

EFECTOS CONECTADOS EN PARALELO

Los efectos en paralelo se pueden utilizar de forma que una parte usa un efecto mientras que la otra utiliza el otro efecto. Especifique las asignaciones de efectos panoramizando una parte totalmente a la derecha y la otra a la izquierda. Consulte la página 69.

81 Cho/Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Chorus y un Delay en paralelo.

82 FL/Delay	Source 1	FLBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Flanger y un Delay en paralelo.

83 Cho/Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 1	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta un Chorus y un Flanger en paralelo.

84 OD1/OD2	Source 1	OD1 Drive	0~127
	Source 2	OD2 Drive	0~127
85 OD/Rotar	Source 1	OD Drive	0~127
	*Source 2	RTRT Speed	Slow/Fast
86 OD/Phase	Source 1	OD Drive	0~127
	Source 2	PH Rate	0.05~10.0 Hz
87 OD/AtWah	Source 1	OD Drive	0~127
(Overdrive + Auto Wah)	Source 2	AW Man	0~127
88 PH/Rotar	Source 1	PH Rate	0.05~10.0 Hz
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast
89 PH/AtWah	Source 1	PH Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	AW Man	0~127

18.9. Acordes simplificados

C C# D Eb E F

CM7 C#M7 DM7 Eb M7 EM7 FM7

C7 C#7 D7 Eb 7 E7 F7

Cm C#m Dm Eb m Em Fm

Cm7 C#m7 Dm7 Eb m7 Em7 Fm7

CmM7 C#mM7 DmM7 Eb mM7 EmM7 FmM7

Cdim C#dim Ddim Eb dim Edim Fdim

Cm7 (b5) C#m7 (b5) Dm7 (b5) Eb m7 (b5) Em7 (b5) Fm7 (b5)

Caug C#aug Daug Eb aug Eaug Faug

Csus4 C#sus4 Dsus4 Eb sus4 Esus4 Fsus4

C7sus4 C#7sus4 D7sus4 Eb 7sus4 E7sus4 F7sus4

F# G A♭ A B♭ B

F#M7 GM7 A♭M7 AM7 B♭M7 BM7

F#7 G7 A♭7 A7 B♭7 B7

F#m Gm A♭m Am B♭m Bm

F#m7 Gm7 A♭m7 Am7 B♭m7 Bm7

F#mM7 GmM7 A♭mM7 AmM7 B♭mM7 BmM7

F#dim Gdim A♭dim Adim B♭dim Bdim

F#m7 (♭5) Gm7 (♭5) A♭m7 (♭5) Am7 (♭5) B♭m7 (♭5) Bm7 (♭5)

F#aug Gaug A♭aug Aaug B♭aug Baug

F#sus4 Gsus4 A♭sus4 Asus4 B♭sus4 Bsus4

F#7sus4 G7sus4 A♭7sus4 A7sus4 B♭7sus4 B7sus4

Índice